PlayStation®
PLATINUM

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

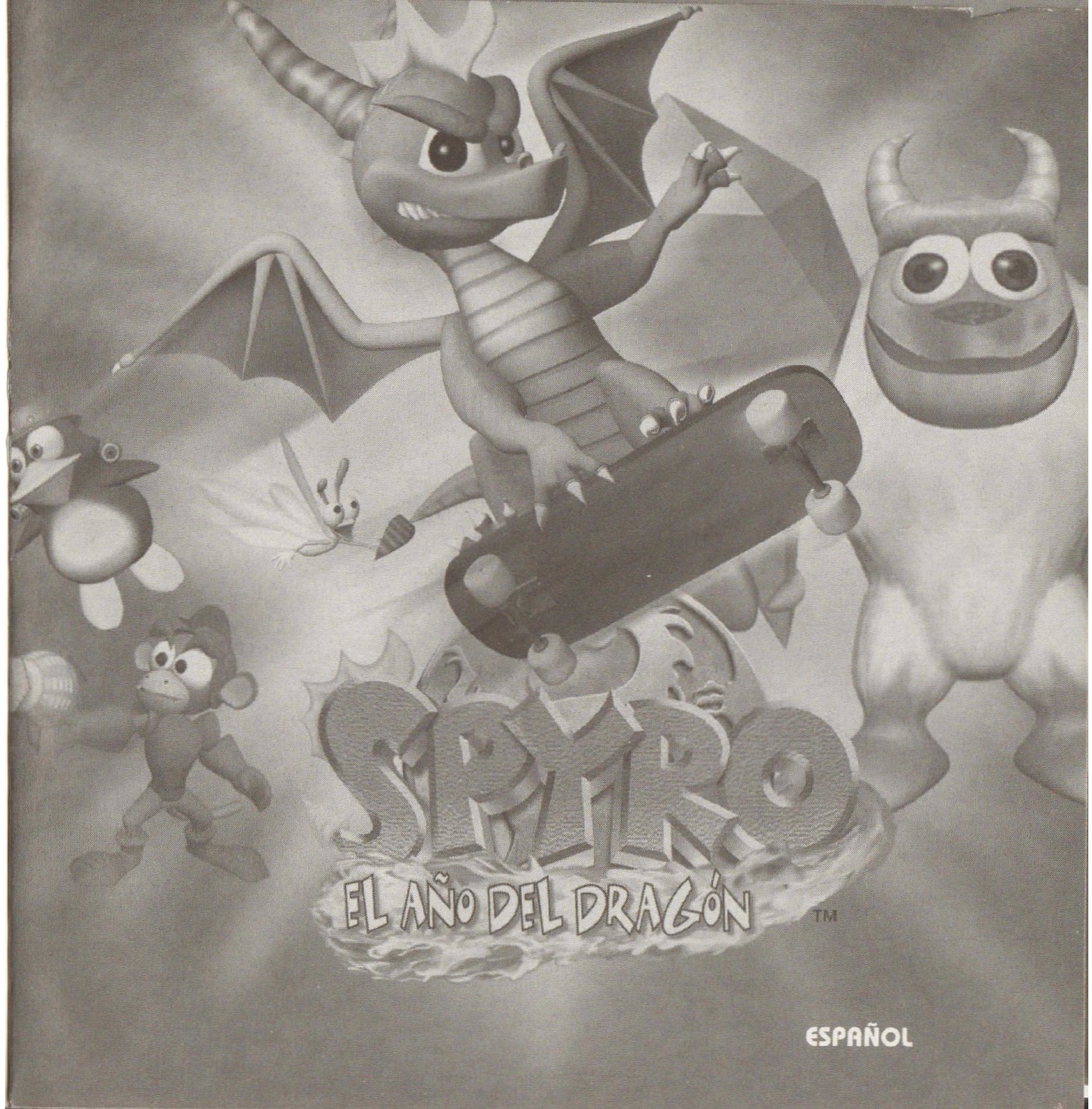
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos in voluntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

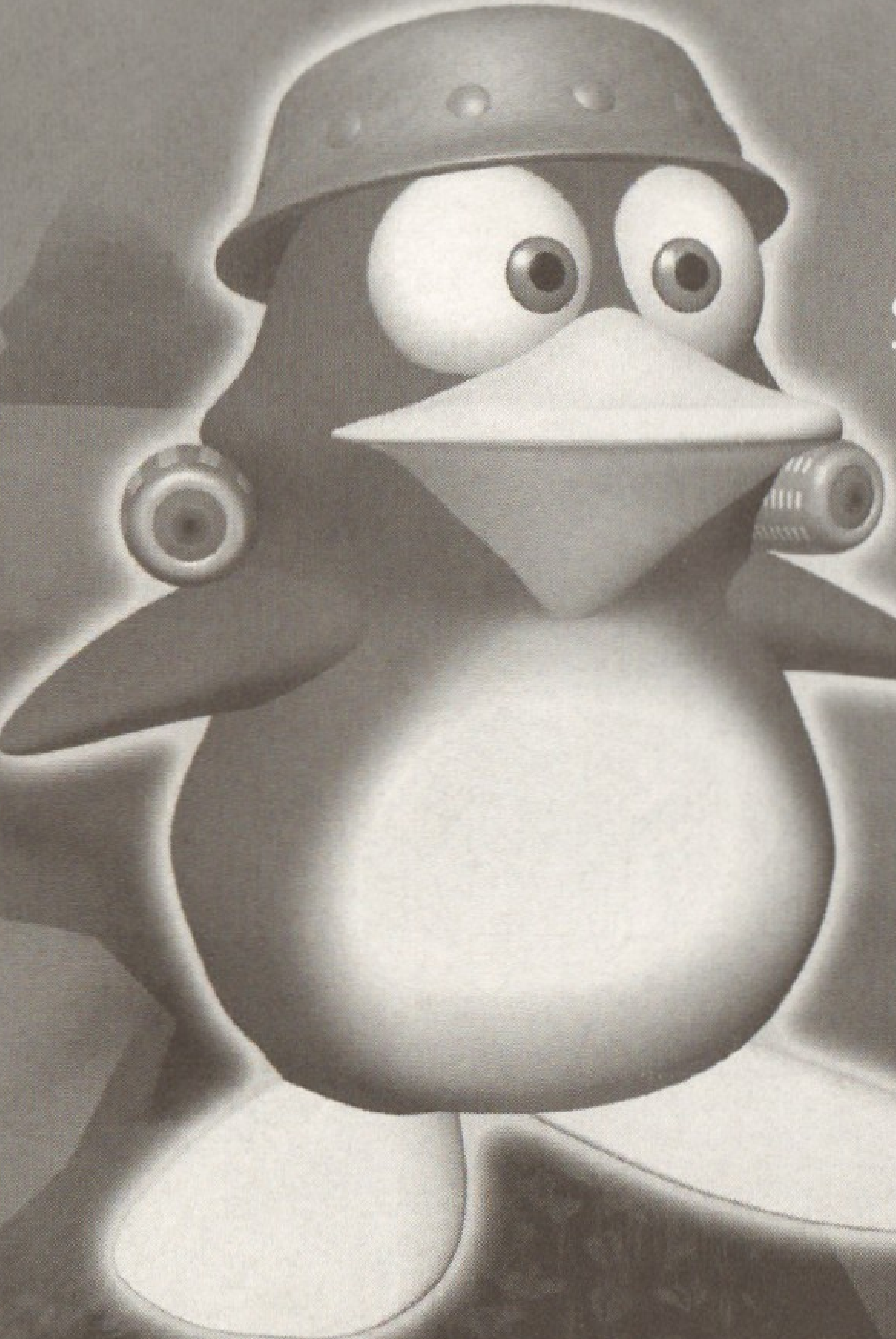
"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Spyro Year of the Dragon™ & © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Library programmes © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02835



ESPAÑOL



¡AHORA PRESTA ATENCIÓN, SPYRO!

Ser un dragón no es nada fácil, ya lo sabes. Si quieres aprender a volar, lanzar llamas y explorar peligrosos y desconocidos mundos tendrás que esforzarte. Este manual está pensado para explicarte algunos aspectos básicos. Así que no seas tonto y LÉELO entero.

PREPARATIVOS

Conecta la consola según las instrucciones del manual de ésta. Introduce el CD de SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™ y cierra la cubierta del disco. Introduce un Mando en el puerto de Mando 1. Ahora enciende la consola pulsando el botón POWER (ENCENDIDO).

MEMORY CARDS (TARJETAS DE MEMORIA)

Para guardar los ajustes del juego y los avances que hagas, introduce una MEMORY CARD en la ranura de MEMORY CARD 1 ó 2 de la consola ANTES de empezar a jugar. No conectes ni desconectes la MEMORY CARD con la consola encendida. Podrás cargar los juegos que hayas guardado de la misma MEMORY CARD o de cualquier otra que contenga juegos previamente guardadas de SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™. Asegúrate de que la MEMORY CARD tiene al menos un bloque de memoria libre. Si quieres saber más sobre cómo guardar y cargar juegos, lee el apartado correspondiente en este mismo manual.

SELECCIÓN DEL IDIOMA

El idioma seleccionado por defecto en el juego es el inglés. Para cambiar el idioma pulsa ⬅ o ➡ en la pantalla del título para seleccionar el idioma que desees. No olvides que una vez empieces el juego no podrás cambiar de idioma.

Una vez que hayas guardado un juego en una MEMORY CARD, el juego seleccionará automáticamente el idioma elegido siempre que se utilice esa misma MEMORY CARD.

EL AÑO DEL DRAGÓN

Cada doce años, el reino de los dragones celebra su más importante acontecimiento: en la primavera de este año, conocido como el "año del dragón", las hadas traen una nueva remesa de huevos de dragón y acuden dragones de todo el mundo para bailar, disfrutar con los festines y, en general, divertirse hasta caer redondos de... agotamiento.

Este año va a volver a celebrarse el año del dragón y las hadas han traído 150 huevos al mundo de los dragones. Pero sin que los alegres dragones puedan imaginarlo, una siniestra conspiración está a punto de salir a la luz...

Muy lejos de allí, en las antípodas de aquel mundo, hay un reino largo tiempo olvidado por la raza de los dragones. Tan olvidado que, de hecho, ni siquiera nadie recuerda ya las leyendas acerca de este "mundo olvidado". En este triste mundo reina una perversa y despiadada Bruja que está bastante harta, vamos hartísima, de que se hayan olvidado de ella.

Sentada en su trono olvidado, esta Bruja ha tramado un perverso plan. Un plan para devolver la desaparecida magia a su abandonado reino. Un plan para conquistar a los dragones de una vez por todas.

Todo lo que necesita es un poco de ayuda de su ejercito de "rinocs" (bichos con narices de cuerno), la colaboración de su misteriosa discípula Bianca y, por supuesto, esos 150 huevos de dragón mágicos...

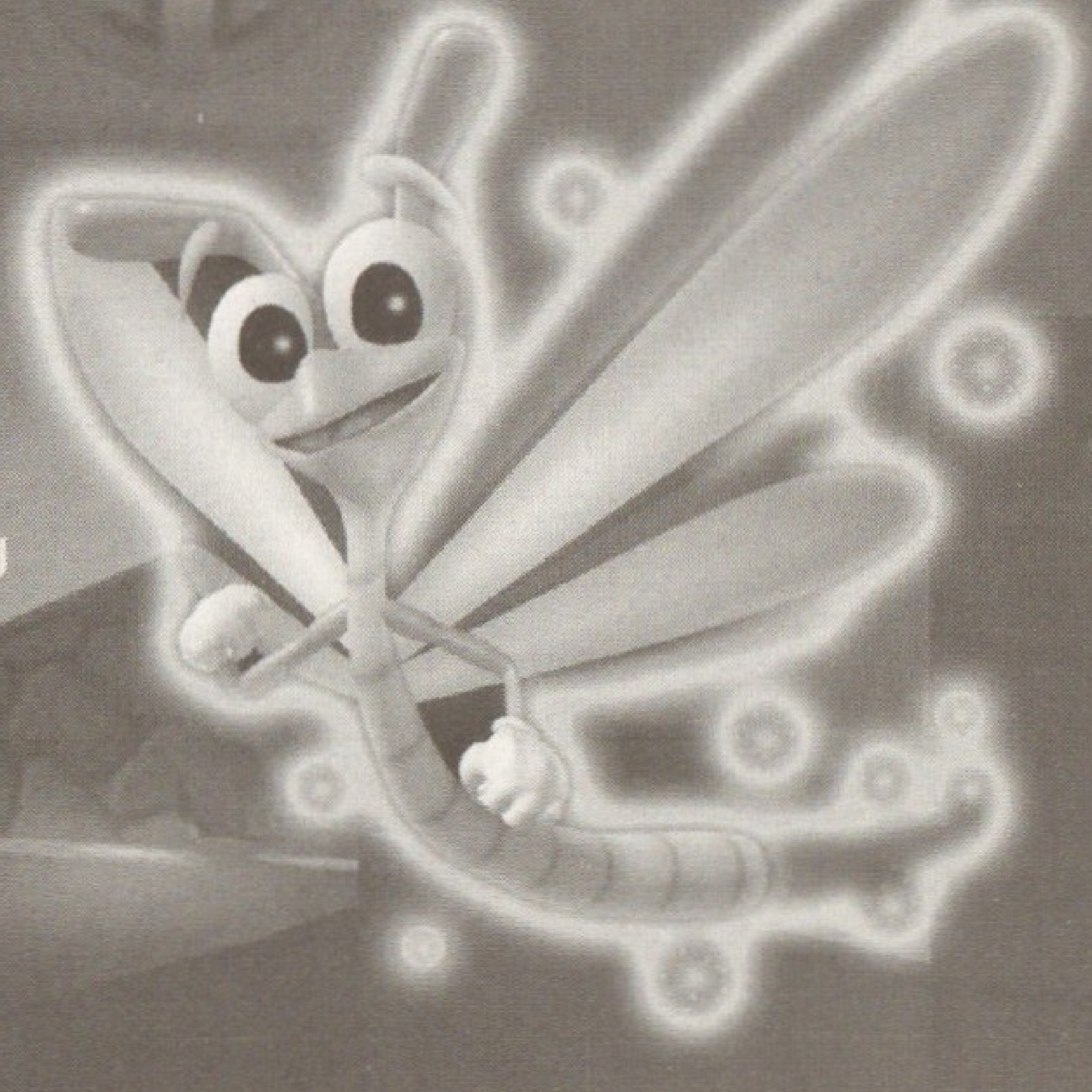
SPYRO EL DRAGÓN. TODO UN HÉROE.

La vida es maravillosa cuando eres un dragón, sobre todo si eres uno tan famoso como Spyro. Ahora es toda una celebridad tras haber derrotado a nada menos que DOS terribles dictadores y liberado de la esclavitud a cientos de criaturas. ¿A quién se podría encontrar en todo el mundo de los dragones para enviarlo tras los huevos de dragón mejor que a este valeroso dragoncito?

Fiel pero atrevido, muchas veces los dragones de más edad critican su falta de respeto, pero aun así, no pueden evitar admirar su valentía.

...Y SPARX LA LIBÉLULA

El mejor amigo de Spyro es una libélula llamada Sparx. Esta pequeña criatura anda siempre muy ocupada y le encanta ayudar a Spyro a recoger joyas. En realidad sigue a Spyro porque con él tiene más posibilidades de encontrar comida (a Sparx le CHIFLAN las mariposas).



MANDOS

Probablemente ésta sea la única parte del manual que vas a leer (aunque el resto es realmente interesante, sobre todo la ficha técnica que hay al final). Bueno, en serio, hay unas cuantas cosas que necesitas saber antes de empezar a jugar, así que no nos vengas quejándote cuando te des cuenta de que no sabes cómo volar, ¿vale?

Si tienes un Mando Analógico (DUALSHOCK®), puedes jugar utilizando los botones de dirección o el stick de la izquierda. Si estás utilizando el stick de la izquierda, asegúrate de que el interruptor de modo ANALOG (ANALÓGICO) está encendido (estado del LED: rojo). Puedes activar y desactivar la función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK®) en el menú OPTIONS (OPCIONES).Lee el apartado "Opciones" más adelante en este manual si deseas obtener más información.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, se utiliza ↑, ↓, ←, → etc. para indicar la dirección de los botones de dirección y del stick de la izquierda.

CONTROLES DE LOS MENÚS

Pausa / Reanudar juego	Botón START
Seleccionar una opción del menú / Pasar de una opción a otra:	Botones de dirección o stick de la izquierda
Confirmar selección	Botón ⊗
Volver a la pantalla anterior	Botón △

CONTROLES BÁSICOS DEL JUEGO

Moverse	Botones de dirección o stick de la izquierda
Girar	Mantener pulsados los botones L1 / R1 + botones de dirección o el stick de la izquierda para girar en la dirección deseada
Abrir el Atlas en la página del nivel actual	Botón SELECT (selección) (lee el apartado acerca del Atlas más adelante en este manual)

MOVIMIENTOS DE SPYRO

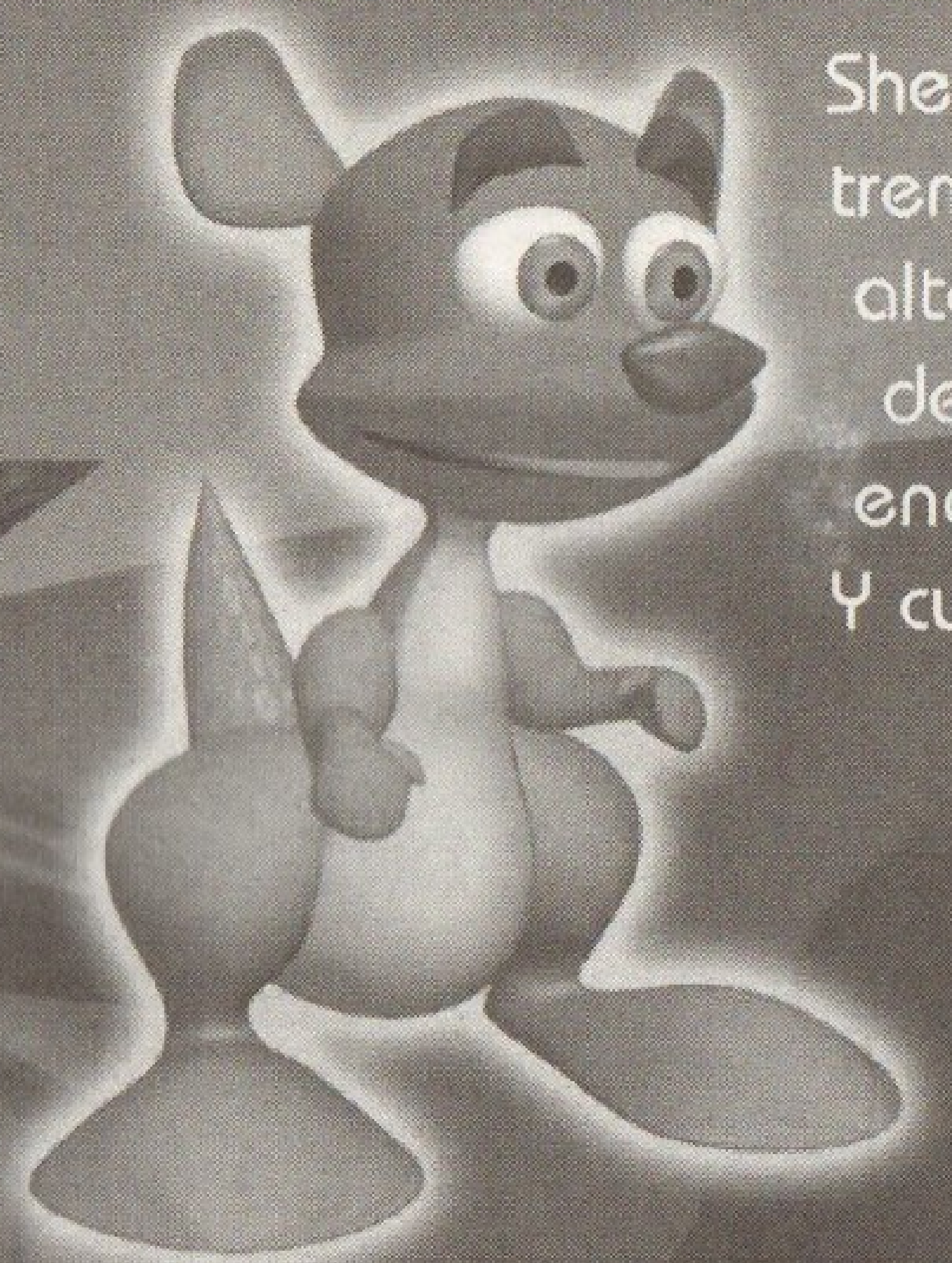
Lanzar llamas/objeto	Botón ○
Cargar / Embestir	Botón □
Cabezazo	Botón ✕ y después botón △
Saltar	Botón ✕
Planear	Pulsar el botó n ✕ dos veces
Planear, picado y aterrizar	Botón ✕ (dos veces) y después botón △
Bucear / Embestir debajo de agua	Botón □
Nadar bajo el agua	Botón ✕
Saltar a una escalera y subir/bajar	Pulsar el botón ✕ para saltar a la escalera y ↑ o ↓ para subir o bajar

LOS NUEVOS AMIGOS DE SPYRO

A veces, Spyro puede conseguir un poco de ayuda experta durante su misión de rescate. Pagándole a Ricachón un determinado precio, Spyro puede liberar a útiles personajes que lucharán por él. Tras pagar a Ricachón, deberás entrar en el reino y ayudarlos a liberarse para que puedan acompañar a Spyro. Podrás manejar estos personajes de vez en cuando en algunos de los reinos. Todas ellas tendrán la protección total de Sparx. Una vez que hayan terminado su trabajo, Spyro volverá a estar bajo tu control.

Cuando Spyro se esté enfrentando a monstruos realmente poderosos a los que tiene que derrotar para pasar al siguiente mundo, estos personajes también acudirán para ayudarle en la lucha.

SHEILA LA CANGURO

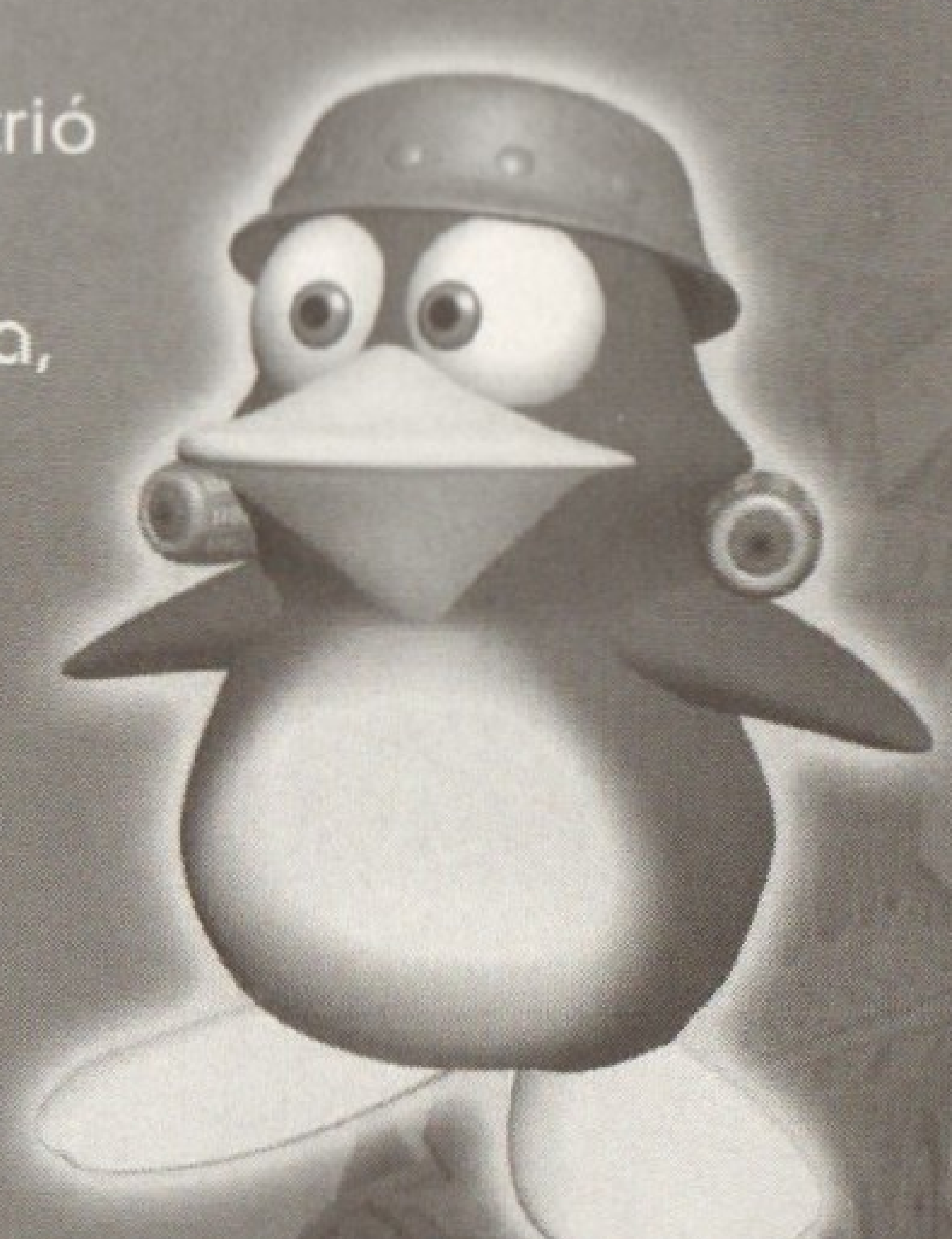


Sheila es una extraña canguro de montaña con unos tremendos pies, que puede saltar bastante, bastante alto. También puede permanecer un pequeño intervalo de tiempo en el aire utilizando su potente salto. Si se encuentra en peligro puede utilizar su famosa patada. Y cuando Sheila pisa, lo hace de verdad.

MOVIMIENTOS DE SHEILA

Patada	Botón □ o ○
Saltar	Botón ⊗
Salto en aire	Pulsar ⊗ para saltar y otra vez ⊗ cuando se encuentre en medio del salto
Doble salto	Pulsar ⊗ para saltar y otra vez ⊗ justo cuando vuelva a pisar el suelo
Pisotón	Botón ⊗ y después △ cuando Sheila se encuentre en medio del salto

SARGENTO BYRD



El único pingüino volador del mundo. El sargento Byrd se crió entre colibríes que le enseñaron cómo desplazarse por el aire. Poco después, una vez que cumplió la edad necesaria, voló para unirse a las fuerzas aéreas donde desarrolló el primer misil MPA (Misil Pájaro Aire). Los lanzadores MPA están colocados sobre sus hombros. El sargento Byrd también puede recoger y soltar objetos con una impresionante habilidad.

MOVIMIENTOS DEL SARGENTO BYRD

Volar	Pulsar y mantener pulsado el botón ⊗ (soltar el botón ⊗ para descender)
Recoger objetos	Mantener pulsado el botón ⊗ para hacer que el sargento Byrd vuele, a continuación, utiliza los botones de dirección o el stick de la izquierda para dirigirlo hacia el objeto. Una vez que esté suficientemente cerca, el sargento Byrd recogerá el objeto
Soltar objetos (en pleno vuelo)	Botón ▢
Bombardear a izquierda y derecha (en pleno vuelo)	Botones L1 / R1
Disparar cohetes	Botón ◎

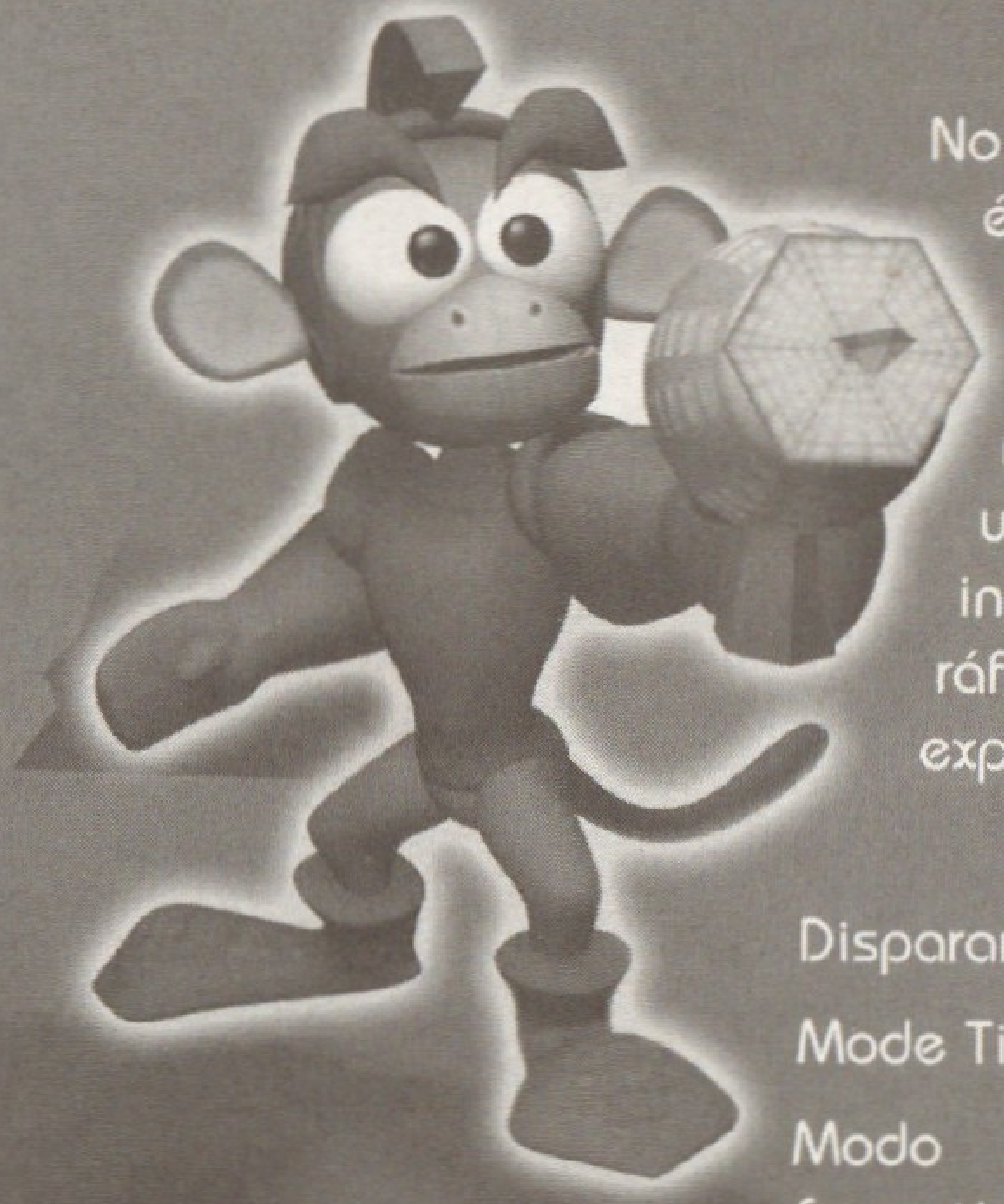
Cambiar vista	Botón △. Estando en tierra, pulsa el botón △ para cambiar entre los modos normal y francotirador. Estando en el aire, cambiar entre las vistas normal y bombardero.
Modo bombardero	En cualquier momento en que el sargento Byrd se encuentre en el aire, al pulsar el botón △ el control pasa al modo bombardero. En este modo, el sargento Byrd vuela normalmente, pero mirando hacia abajo. Este modo es especialmente útil para tirar bombas o soltar con precisión los objetos que el sargento Byrd lleva consigo.

BENTLEY

El gigantesco y amable Yeti Bentley tiene un corazón de oro. También tiene una enorme porra que utiliza sin piedad. Cuando se enfada con algo, sea lo que sea, queda aplastado. Los grandes obstáculos no lo son tanto cuando él se enfrenta a ellos. La única manera de hacer que deje su porra es colocarle un par de guantes de boxeo.

MOVIMIENTOS DE BENTLEY

Porrazo	Botón ○
Porrazo con efecto	Botón □
Saltar	Botón ✕
Empujar con el hombro	Utilizar los botones de dirección o el stick de la izquierda para mover cajas o bloques



AGENTE 9

No hagas el mono con el Agente 9 sólo porque él sea uno. El Agente 9 es uno de los monos del laboratorio del profesor. Pero tras sufrir un tratamiento y entrenamiento especial ya no es un chimpancé cualquiera. El Agente 9 es un profesional del espionaje altamente inteligente cuyas especialidades son las ráfagas de rayos láser y la colocación de explosivos con total precisión.

MOVIMIENTOS DEL AGENTE 9

Disparar	Botón ○
Mode Tireur	la touche △
Modo francotirador	Al pulsar el botón △ el Agente 9 pasa al modo francotirador. En este modo, el Agente 9 no se mueve, pero puede disparar con gran precisión. Al pulsar los botones L1 y R1 en este modo se puede acercar y alejar la imagen, lo que le permite al Agente 9 disparar con una puntería increíble.
Lanzar bomba	Botón □
Dirigir bomba	Mantener pulsado el botón □ + botones de dirección o el stick de la izquierda para dirigir el lanzamiento de la bomba
Ráfaga	Pulsa los botones L1 / R1 para moverse a la izquierda o a la derecha
Saltar	Botón ×

CONTROLES DE LA CÁMARA

Girar la cámara	Botones L2 / R2
Mirar alrededor / Apuntar	Mantener pulsado el botón △ y utilizar los botones de dirección o el stick de la izquierda para mirar alrededor o para apuntar
Centrar la cámara detrás de Spyro	Dar un toque suave a los botones L1 o R1

COMIENZO DEL JUEGO

Pulsa el botón START en la pantalla del título. Aparecerá la pantalla de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) pidiéndote que selecciones la ranura 1 o 2 de MEMORY CARD para guardar los juegos. Tras seleccionar "NEW GAME" (JUEGO NUEVO), pulsa ⬅ o ➡ para elegir uno de los tres archivos en los que se puede guardar el juego y pulsa el botón ⊗. A continuación, vuelve a pulsar ⬅ o ➡ para seleccionar qué icono deseas utilizar para guardar el archivo y, finalmente, pulsa el botón ⊗ para terminar.

CARGAR UN JUEGO PREVIAMENTE GUARDADO

Encontrarás información sobre cómo hacer esto en la sección titulada MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria)" más adelante en este manual.

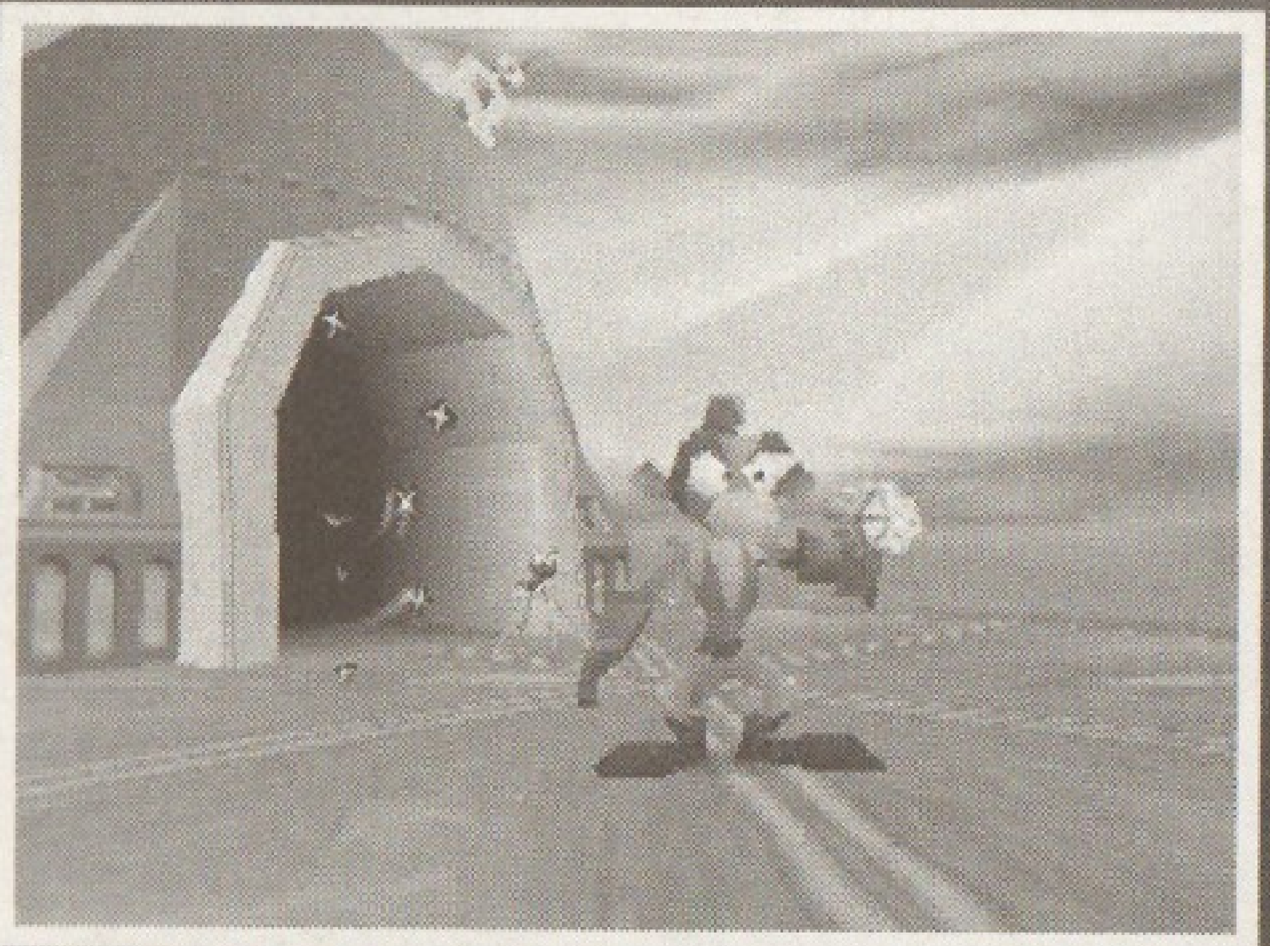
A LA CONQUISTA DE LOS MUNDOS OLVIDADOS

Los huevos de dragones secuestrados han sido repartidos por la Bruja a lo largo de los cuatro mundos olvidados. Están escondidos esperando el momento en que ella tiene previsto utilizarlos. La única manera de rescatar estos huevos es con la ayuda de los amistosos personajes que pueblan los numerosos reinos (36 en total) que forman los mundos olvidados.

MUNDOS DE ORIGEN, REINOS Y PORTALES

Hay cuatro mundos olvidados, cada uno de los cuales tienen un mundo de origen en su centro, con portales a numerosos reinos. Visitando todos estos reinos Spyro puede conseguir la ayuda que necesita para viajar al siguiente mundo olvidado.

MUNDOS DE ORIGEN, REINOS Y PORTALES



PORTALES

Spyro viaja a los reinos entrando en los portales existentes en los mundos de origen. Al principio sólo puede elegir entre unos cuantos portales. Más adelante irán apareciendo más portales. Para entrar en un portal, basta con atravesarlo andando o volando. Spyro será instantáneamente transportado a un reino. Algunos portales se abrirán sólo después de que un determinado número de bebés de dragón rompan el cascarón de los huevos rescatados.

PORTALES DE DESAFÍO

Estos oscuros portales transportan a Spyro a zonas secretas de los reinos, en los que se encuentran algunos de los huevos desaparecidos. Busca los portales de desafío en los reinos que estés visitando.

REGRESO AL MUNDO DE ORIGEN

Una vez que Spyro ha conseguido realizar su misión en uno de los reinos, aparecerá un portal de salida. Basta usar este portal para volver al mundo de origen.

CRIATURAS ALIADAS ESPECIALES

En los mundos olvidados hay también poderosos aliados, personajes que podrás manejar temporalmente tomando el lugar de Spyro para realizar tareas especiales. La Bruja fue muy lista al atrapar y encerrar a estas criaturas... pero también fue muy tonta al confiárselas a Ricachón porque, no lo olvides, para Ricachón todo tiene un precio.

VIAJAR ENTRE LOS DISTINTOS MUNDOS

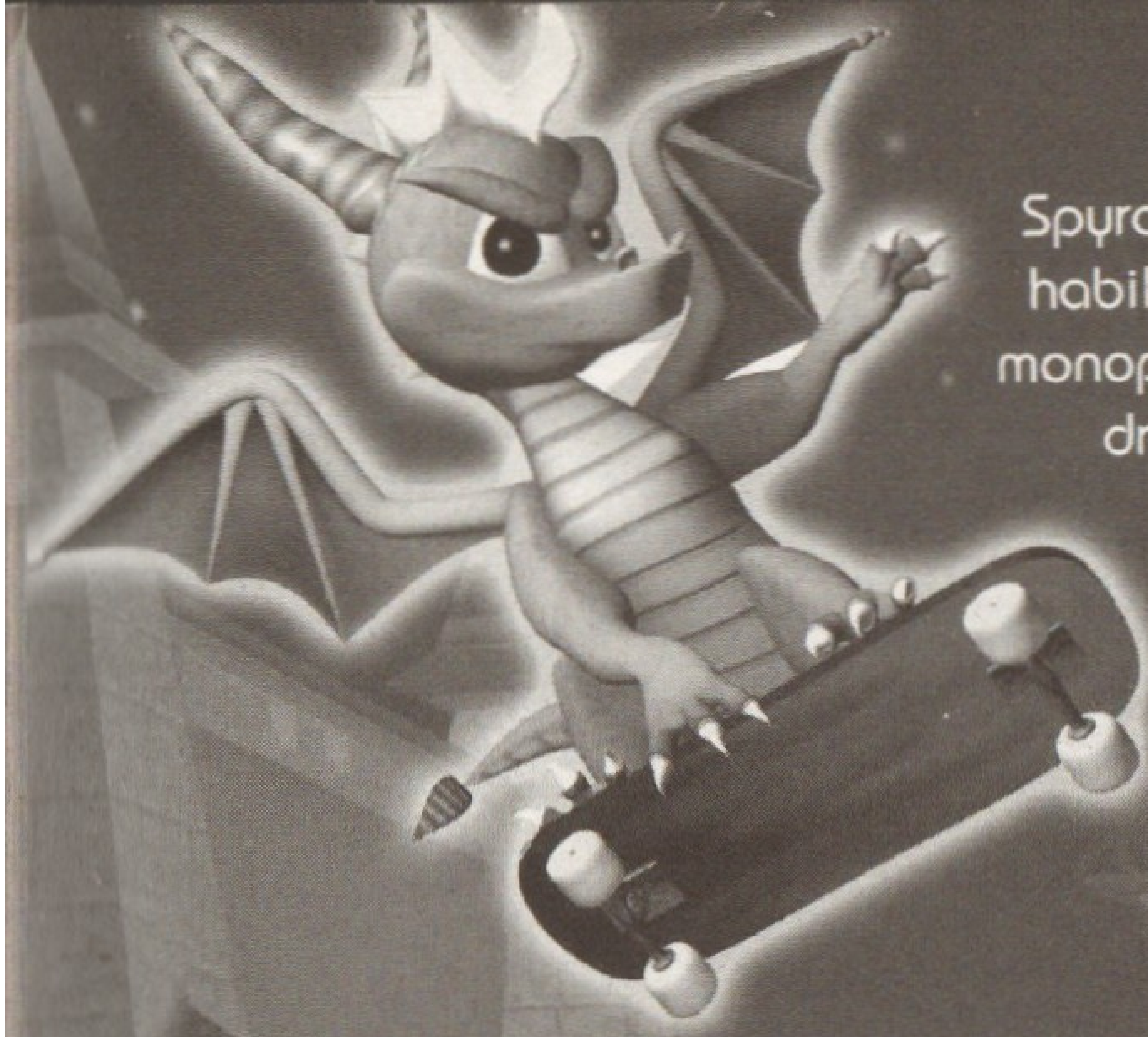
Los amistosos habitantes de los mundos olvidados están deseando ayudar a Spyro a avanzar en su misión pero... bueno, no es que sean muy listos. Tendrás que reunir a los personajes de todos los reinos de cada mundo para que sus habitantes puedan ayudar a Spyro a avanzar. En el primer mundo, Amaneceres primaverales, sus amistosos habitantes ayudarán a Spyro a utilizar un globo de aire caliente que le llevará al Jardín del mediodía, el segundo mundo olvidado. Una vez que Spyro haya conseguido manejar el globo, helicóptero o cohete, podrá utilizarlo para volver a visitar cualquier mundo (o luchar contra cualquier monstruo) en el que antes se haya encontrado.

LUCHAR CONTRA LOS MONSTRUOS DEL MUNDO DE ORIGEN

Desgraciadamente para Spyro, su viaje a los nuevos mundos tiene cierta tendencia a ser obstaculizado por enormes monstruos enviados por la Bruja. Tendrá que esforzarse mucho para intentar derrotar a estas criaturas. Los monstruos siempre serán más fuertes que Spyro, pero no más inteligentes. La habilidad en el combate y la sabiduría de los dragones le ayudarán a ganar. Además, los aliados de Spyro también le ayudarán en todas sus batallas.
Durante la lucha contra cada monstruo, su barra de energía aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Según Spyro vaya consiguiendo golpearle, la barra irá disminuyendo. Una vez que el monstruo haya sido derrotado, Spyro podrá continuar con su viaje hasta el siguiente mundo olvidado.

GEMAS

Las gemas son el dinero utilizado en el universo de Spyro y brillan en el paisaje dondequiera que vaya. Intenta recoger todas las que puedas encontrar. Cuando tengas que hacer tratos con Ricachón, será necesario pagarle con gemas y sus servicios no son precisamente baratos. Cada vez que abandones un reino y vuelvas al mundo de origen, se sumarán las gemas y se añadirán al número de joyas.
A veces, las gemas están escondidas en jarras, cestas o detrás de paredes sólidas. Spyro puede hacer añicos las jarras de un golpe (botón □). También puede quemar las cestas (botón △) o golpearlas.



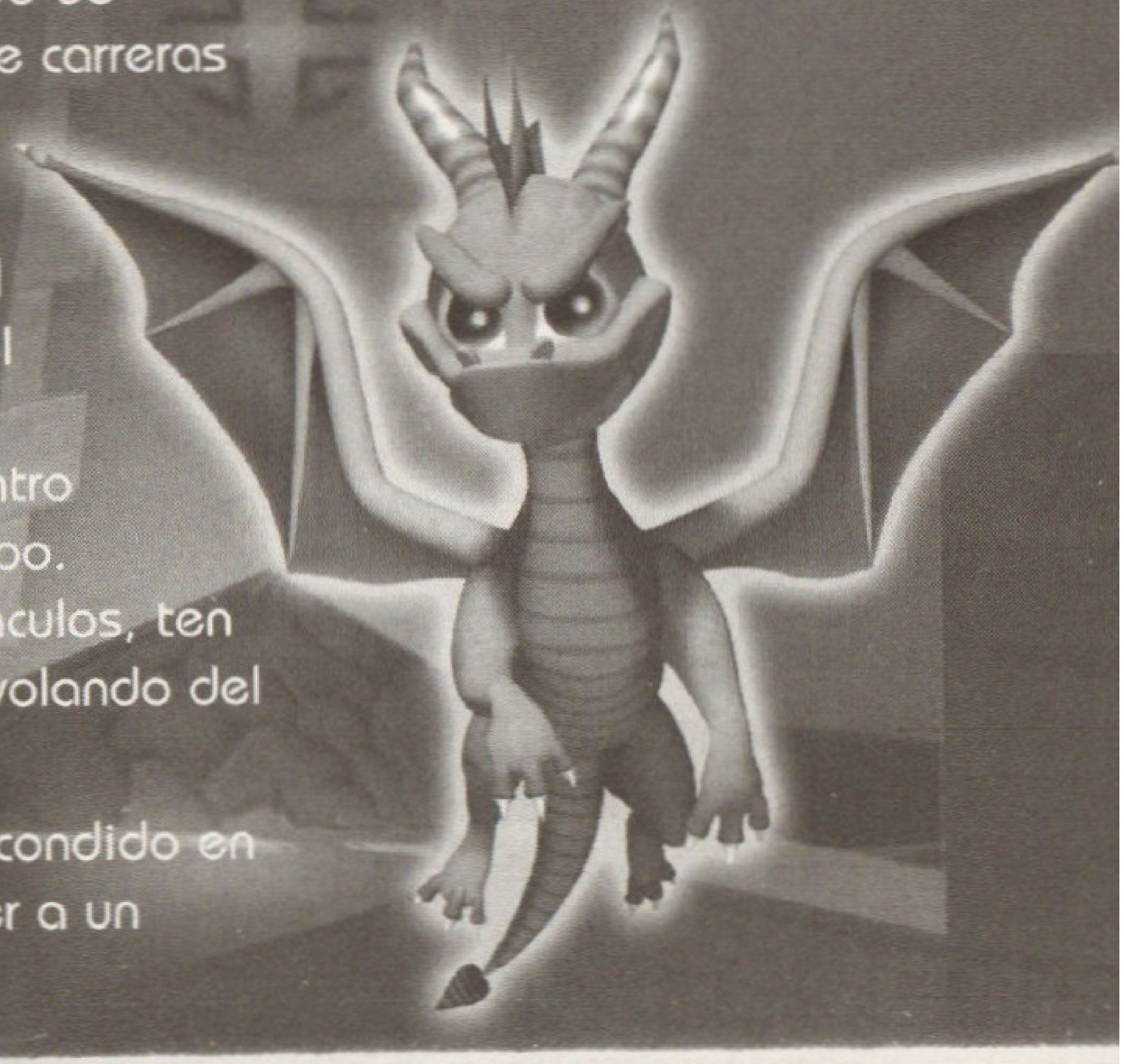
DESAFÍOS

Spyro (u otro personaje) debe aprender algunas habilidades especiales, como andar en monopatín o boxear para rescatar un huevo de dragón. A veces, Cazador o Zoe te darán instrucciones especiales y los controles de dichas pruebas.

CIRCUITOS

Hay un reino de circuitos en cada mundo de origen. Existen dos tipos de circuitos de carreras y Spyro puede elegir en el que quiere participar.

TIME TRIAL (CONTRARRELOJ):	Hay que correr por el circuito recogiendo el máximo número de objetos posibles dentro de un límite de tiempo.
RACE (CARRERA):	Una carrera de obstáculos, ten cuidado de no salir volando del circuito.



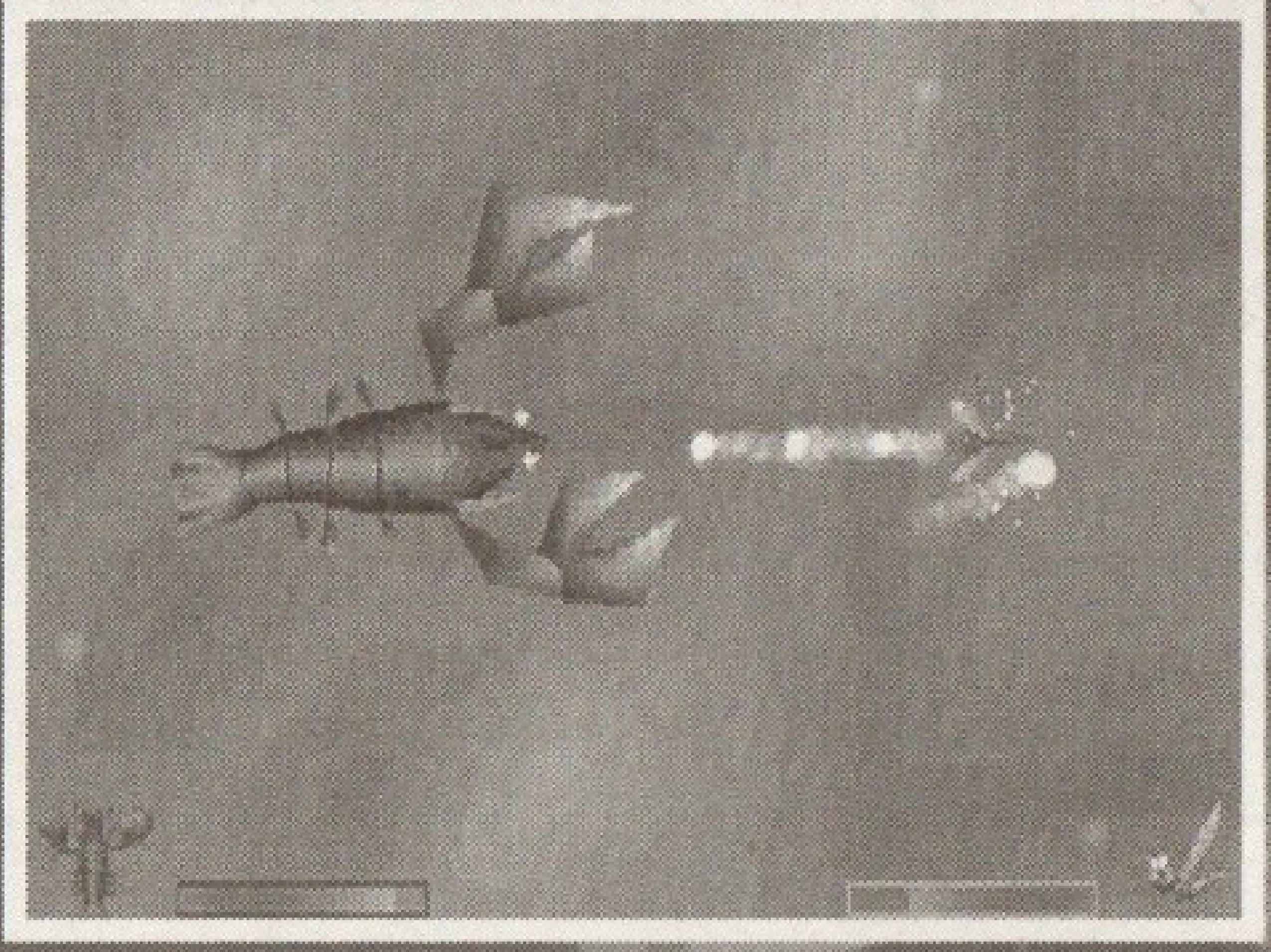
En todos los circuitos, Cazador está escondido en alguna parte. ¡Encuéntralo para acceder a un desafío especial de Cazador!

¡SPARX TAMBIÉN VIVE SUS AVENTURAS!

Sparx también quiere enseñar lo suyo en sus batallas individuales. Se abrirá camino a través de estrechos corredores recogiendo gemas y buscando huevos. Caza las mariposas para aumentar la energía y encuentra aquellas que dan a Sparx poderes especiales. Zoe aparecerá de vez en cuando para lanzar un hechizo a Sparx y si muere regresará al punto en el que Zoe lo hechizó por última vez. Zoe también le enseñará a Sparx a usar las armas de que dispone antes de que vaya a la guerra por primera vez.

NIVELES DE SPARX

Sparx tendrá una oportunidad de mostrar lo duras de pelar que son las libélulas en los niveles especiales de Sparx. Con sus ataques con proyectiles, misiles buscadores y bombas inteligentes se defenderá de las hordas de enemigos. Pero tienes que encontrar áreas especiales antes de que Sparx pueda entrar en la batalla. Por cada nivel de Sparx completado, Sparx ganará una nueva habilidad para ayudar a Spyro.



CONTROLES DE SPARX

Fuego	¿Quién dijo que los dragones eran los únicos con la habilidad de arrojar fuego? Pulsa el botón ◎ para que Sparx arroje llamas.
Arma/potenciador	Si Sparx obtiene cualquier tiro de arma/potenciador, pulsa el botón ⊗ para usarlo. Recuerda que las armas especiales/potenciadores sólo duran un período limitado de tiempo.
Carga	Pulsa el botón ▣ para cargar o alcanzar enemigos rápidos.
Apartarse a un lado	Mantén pulsado el botón L1 o R1, y luego usa los botones de dirección o la stick izquierda para apartarse en una dirección u otra.

HABLAR

A través del mundo olvidado, los seres te harán preguntas. A veces querrán que les contestes. Cuando aparezca el indicador de las preguntas, pulsa ⬆ o ⬇ y pulsa el botón ⊗ para responder YES (SÍ) o NO.

Intenta hablar con cualquiera que veas por ahí, salvo con los enemigos, claro está. Para empezar una conversación con alguien, acércate a él/ ella y pulsa el botón ⊛. Puede que tengan información muy valiosa (Nota: si el personaje desea hablar con Spyro, verás un signo encima de su cabeza indicándote así que pulses el botón ⊛ para hablar con ellos).

POTENCIADORES

Los potenciadores aumentan tus habilidades. En todos los mundos encontrarás Torres de potenciadores. Para obtener el potenciador, deberás pasar entre las torres.

- Los potenciadores funcionan durante un período limitado de tiempo. En algunos casos verás un una barra en la pantalla para indicarte el tiempo que le queda.
- Puedes regresar a las Torres de potenciadores para recargarlos.

POTENCIADORES

Supervuelo	Aparte de planear, Spyro también puede volar. Pulsa el botón ⊗ para agitar las alas de Spyro y que vuele más alto.
Superllama	Hace que la llama de Spyro se convierta en bolas de fuego que chamuscan todo lo que tocan. Pulsa el botón △ para elegir el objetivo de las bolas de fuego.
Invencible	Spyro se convertirá en indestructible durante un período limitado de tiempo.

ENERGÍA DE SPYRO Y DE SPARX

Spyro empieza su viaje con cinco vidas mientras que Sparx en principio tiene tres puntos de impacto. Cada vez que Spyro resulte alcanzado, Sparx perderá un punto de impacto y cambiará de color (consulta el apartado siguiente para más detalles). Si Sparx recibe tres impactos, dejará entonces a Spyro para que se las arregle por sí mismo. Si Spyro recibe otro impacto, perdería una vida y volvería al último punto donde Zoe lo hechizó. Si Spyro pierde todas sus vidas se terminará el juego.

Por supuesto que la mejor manera de evitar que esto ocurra es mantener a Sparx bien alimentado. Podrás ver la energía que le queda a Sparx por su color:

Dorado	Energía a tope (puede recibir 3 impactos más)
Azul	Energía media (puede recibir 2 impactos más)
Verde	Energía baja (¡sólo puede recibir un impacto más!)

COMIDA PARA SPARX

Por todo el mundo olvidado hay criaturitas correteando por doquier. Hay ovejas, patos, ranas y sabrosos conejitos. Todos ellos son el almuerzo de los dragones y los tentempiés de las libélulas. Spyro y Sparx se alimentan de ellos y se mantienen con un buen nivel de energía. Cuando veas a estas criaturas pululando por ahí, atrápalas. Carga contra ellas o flaméalas. Cada vez que Spyro atrape una criatura de esta forma, aparecerá una mariposa que Sparx cazará rápidamente para restablecer su energía. Cuando Spyro atrape 10 criaturas ganará una vida.

La mariposa chispeante en el interior de una botella es un hallazgo raro y feliz para nuestros héroes. Rompe la botella y Spyro obtendrá una vida extra, y Sparx el restablecimiento total de su energía.

Recuerda que Sparx también protege a las otras criaturas que juegan, así que todos deberán mantener a Sparx bien alimentado.

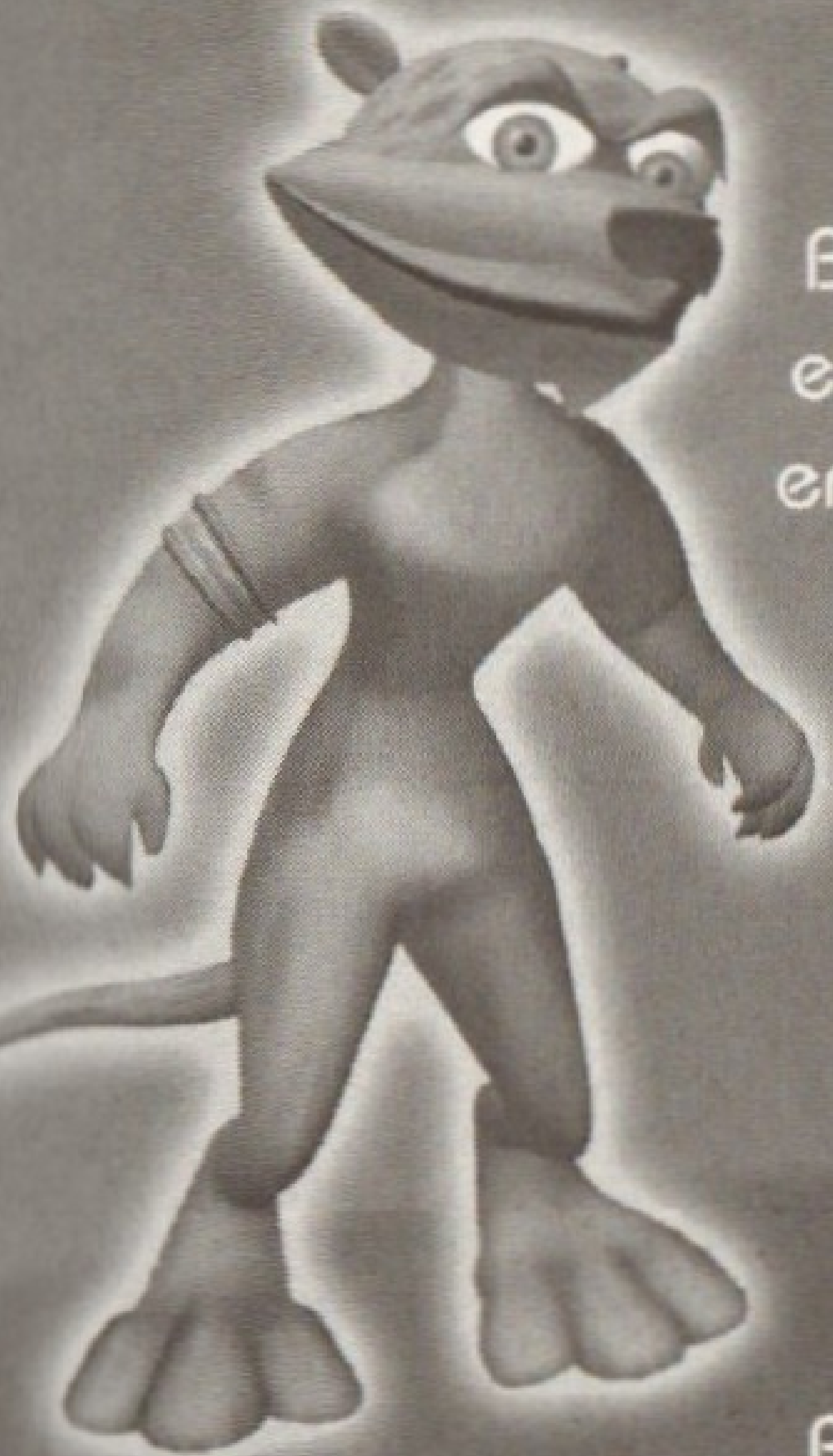
HABILIDADES EXTRA

Los niveles de Sparx se deben jugar en orden, pero después de vencer uno de ellos, Zoe otorgará a Sparx una nueva habilidad.

- Acaba CRAWDAD FARM (CRIADERO DE CIGALAS): Sparx aumentará su ámbito de acción y su velocidad en recoger gemas.
- Acaba SPIDER TOWN (CIUDAD ARAÑA): Sparx se beneficiará de los tesoros no recogidos. Basta con pulsar los botones L1+L2+R1+R2.
- Acaba STARFISH REEF (ARRECIFE ESTRELLAS DE MAR): Sparx obtendrá un punto de impacto extra.
- Acaba BUGBOT FARM (FÁBRICA DE INSECTOS): Sparx podrá romper cualquier jarrón de tesoro y dirigirse directamente a cualquier nivel del juego.

PERSONAJES CLAVE

Spyro se encontrará con otros personajes en sus viajes, algunos son amistosos y otros lo serán menos.

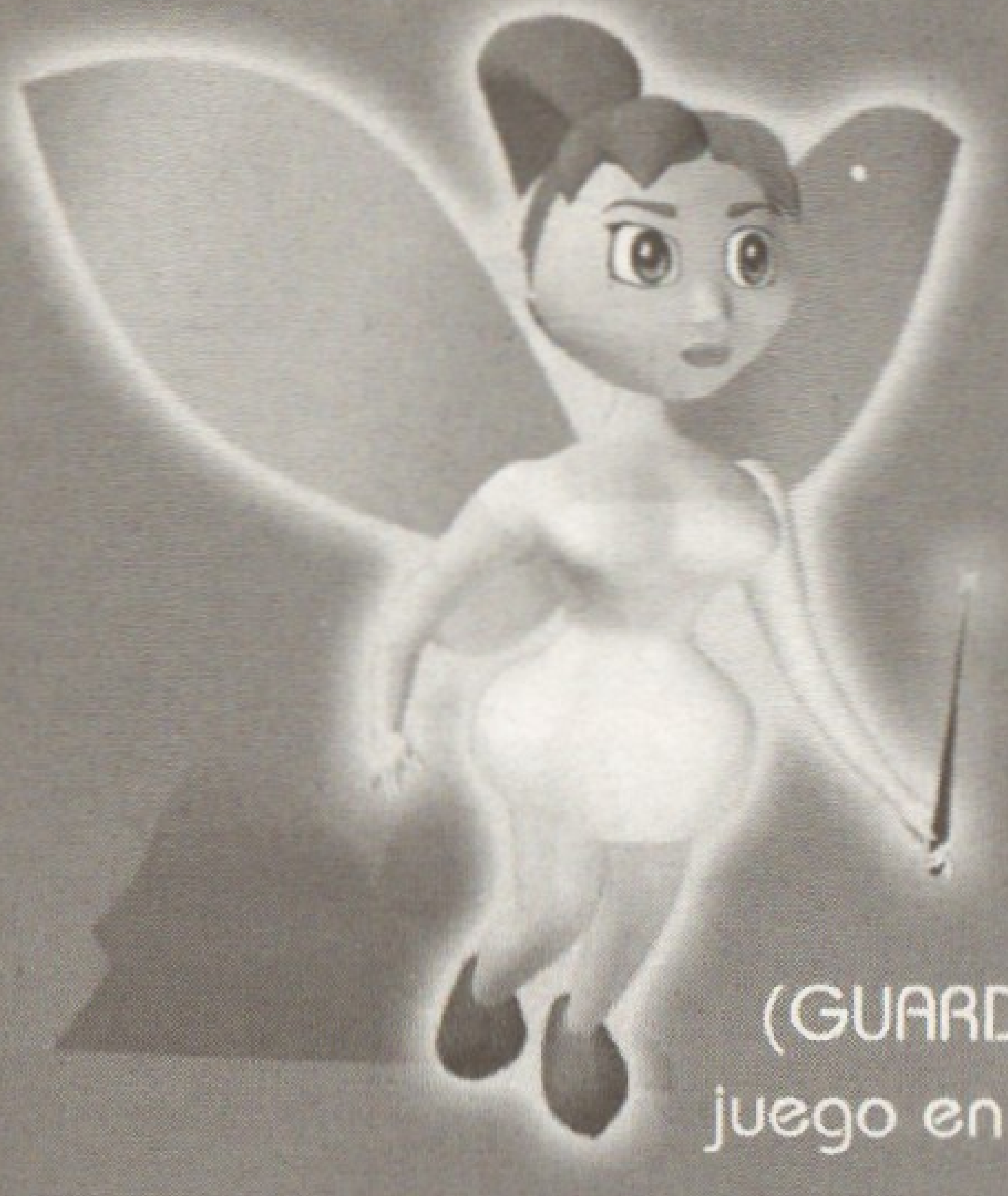


CAZADOR EL GUEPARDO

Buen amigo de Spyro desde sus aventuras en Avalar, Cazador es como un entrenador profesional. Las habilidades que enseña te ayudarán a viajar a través de este enorme mundo. Cazador es también un experto cazador de huevos de dragón, así que asegúrate de que le hablas a menudo: puede que incluso te recompense con un huevo.

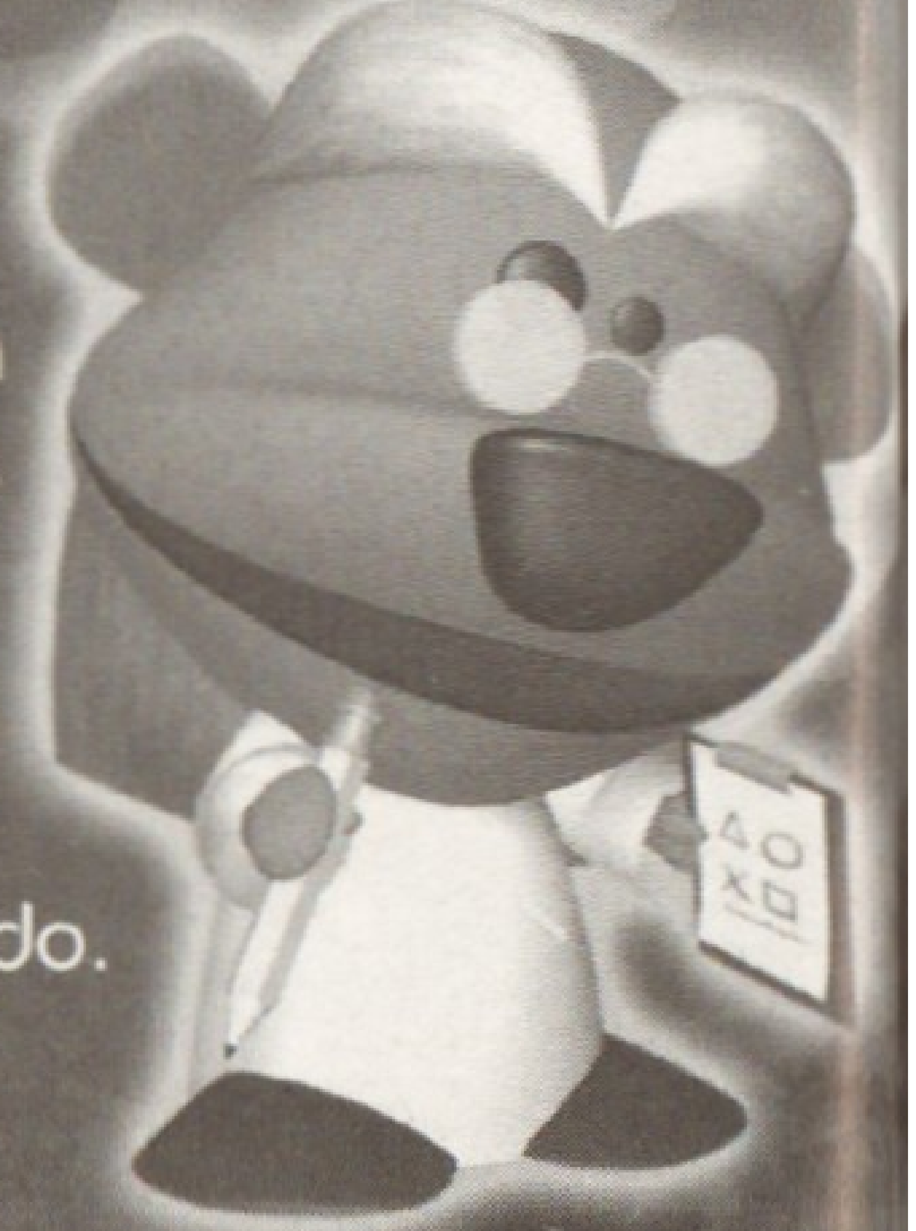
RICACHÓN

Ricachón tiene que ver con todo lo relacionado con dinero. Por un módico precio, en gemas por supuesto, Ricachón te entregará algunas cosas asombrosas. Puede abrirte rutas de viaje, activar puertas y puentes y venderte los servicios de algunas habilidosas criaturas a cambio de, ejem, una pequeña cantidad de gemas. Si puedes permitírtelo, debes decir YES (SÍ) a las preguntas de Ricachón. No obstante, si dices NO es muy probable que molestes al avaricioso oso, lo que puede suponer una recompensa en sí...



ZOE

Zoe es un hada que guarda el progreso de Spyro a través del mundo olvidado. Cuando la veas, acércate a ella y aplicará a Spyro un hechizo para guardar sus avances. La próxima vez que Spyro pierda una batalla, regresará al último lugar en que Zoe lo hechizó si aún le quedan vidas. Recuerda no obstante que este hechizo sobre los avances sólo dura mientras estés en el nivel. Tendrás que seleccionar SAVE GAME (GUARDAR JUEGO) del menú de pausa si deseas guardar el juego en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).



EL PROFESOR

El Profesor es un viejo amigo de Spyro y también tiene un laboratorio de investigación en los mundos olvidados. El Agente 9 fue, hace muchos años, su alumno más aventajado. Por desgracia mientras el Profesor estuvo estudiando fuera, en Avalar, su laboratorio quedó bastante deteriorado.

BIANCA

Bianca es la aprendiz de la Bruja y fue la cabecilla del ejército de rinocs que robaron los huevos. A Bianca le gusta amenazar a Spyro. ¿Está Spyro asustado? "¡OOOOOOH, me muero de miedo!"

LA BRUJA

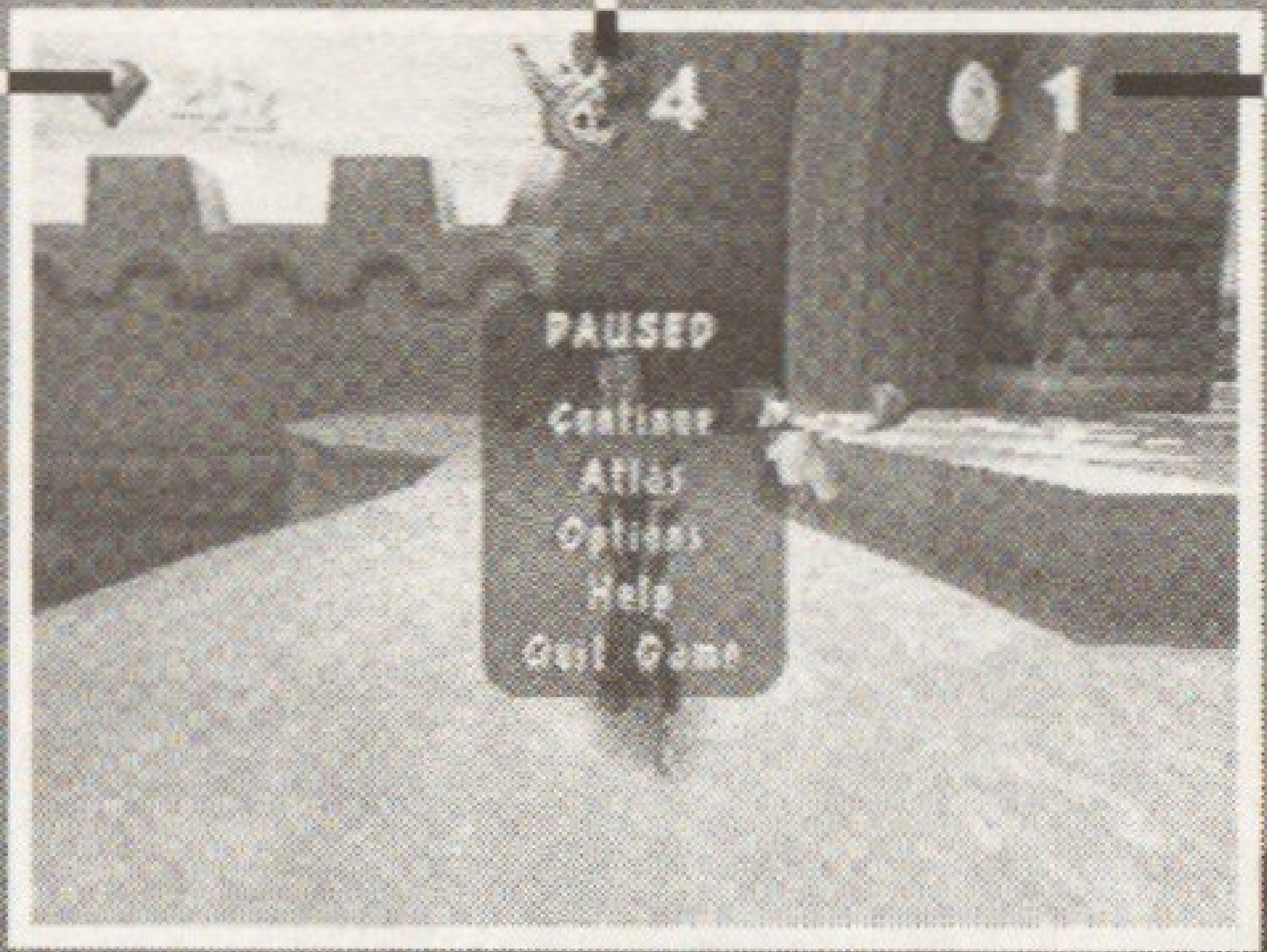
La Bruja está al mando del mundo olvidado y los rinocs. Su motivación no está nada clara, pero es el cerebro que está detrás del robo de huevos de dragón.

PANTALLA DE JUEGO

Número de vidas que quedan

Total de gemas encontradas

Huevos encontrados



MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) durante el juego para abrir el menú de pausa. Pulsa ↑ o ↓ para seleccionar una opción, luego pulsa el botón ⊗ para confirmar.

CONTINUE (CONTINUAR):	Volver al juego.
ATLAS:	Ver tu progreso a través del mundo olvidado en curso.
OPTIONS (OPCIONES):	Cambiar los ajustes del juego.
HELP (AYUDA):	Las pantallas de ayuda ofrecen instrucciones sobre los controles específicos del personaje activo para un nivel o desafío determinado. Selecciona esta opción si necesitas ayuda rápidamente.
QUIT GAME (SALIR DEL JUEGO):	Si haces una pausa en el juego mientras visitas uno de los mundos de origen, se te dará la oportunidad de salir del juego en el que estés y volver a la pantalla de título. Si no estás en un mundo de origen, esta opción podría ser diferente, como EXIT LEVEL (SALIR DEL NIVEL), EXIT AREA (SALIR DE LA ZONA) o QUIT RACE (SALIR DE LA CARRERA), permitiéndote terminar tu desafío actual.

ATLAS

El Atlas es un registro de todos tus logros en los mundos olvidados.

Utilízalo para:

- Ver cuántos huevos y gemas has encontrado o ver cuántos te quedan por encontrar.
- Ver cuáles son las tareas que has llevado a cabo con éxito en cada reino.
- Ver cuál es el porcentaje de la aventura que has completado en cada reino o en todos los mundos.

Abre el Atlas pulsando el botón START (inicio), seleccionando ATLAS del menú de pausa y pulsando el botón ⊗. También podrás pulsar el botón SELECT (selección) durante el juego para llevarte directamente a la página de Atlas del nivel en el que estés. Si pulsas el botón ▣ podrás ver el epílogo de los eventos de cada nivel una vez que los hayas completado.

En el Atlas, podrás ver todos los mundos que has visitado o te quedan por visitar enumerados en la página de Contenidos. En la página opuesta figura el número de gemas y de huevos de dragón que quedan por encontrar en cada mundo y la cantidad que ya has recogido. En la parte inferior se encuentra el total de gemas y huevos para todos los mundos y el porcentaje de la totalidad de la aventura que has completado.

Pasa la página pulsando ⬅ o ➡. Las páginas siguientes son para el nivel en curso. Los reinos visitados aparecerán en negro y los que no hayas visitado todavía, en gris.

OPTIONS (OPCIONES)

Pulsa ⬆ o ⬇ para seleccionar una opción, luego pulsa el botón ⊗ para confirmar.

SAVE GAME (GUARDAR JUEGO):	Guarda tus avances a través del juego. Cuando vuelvas, Spyro continuará desde el último reino en que estuvieras jugando en el momento de guardar.
GENERAL:	Las opciones básicas se pueden volver a configurar aquí. Consulta el apartado "OPCIONES DEL MENÚ GENERAL" más adelante en este manual para más detalles.
SOUND (SONIDO):	Ajusta las opciones de sonido, ésta era bastante evidente ¿verdad?
BACK (ATRÁS):	Regresa al menú de pausa.

MEMORY CARDS (TARJETAS DE MEMORIA)

Si tienes una MEMORY CARD podrás guardar tus avances a través del juego. Te recomendamos encarecidamente que no conectes ni desconectes ninguna MEMORY CARD con la consola encendida. Comprueba que tienes al menos un bloque de memoria libre en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar. Puedes guardar hasta tres juegos distintos en un bloque de memoria de la MEMORY CARD.

CÓMO GUARDAR EL JUEGO

Como explicamos anteriormente, antes de empezar un juego nuevo debes crear un archivo para guardar en la pantalla del título. Una vez que hayas creado este archivo, tu juego se actualizará automáticamente conforme viajes por los niveles. También podrás guardar tu juego en cualquier momento seleccionando SAVE GAME (GUARDAR JUEGO) de las opciones que se encuentran en el menú de pausa. Observa que si guardas el juego de forma manual durante el transcurso de éste, ése será el juego el archivo que se sobrescribirá cada vez que se actualice la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).

CÓMO CARGAR UN JUEGO GUARDADO

Para cargar un juego guardado, debes tener una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) que tenga guardado un juego de SPYRO: YEAR OF THE DRAGON conectada en la ranura de MEMORY CARD 1 ó 2 . En la ventana de opciones que aparece antes de empezar a jugar, utiliza los botones de dirección o el stick de la izquierda para seleccionar LOAD GAME (CARGAR JUEGO) y pulsar el botón ⊗. Usa de nuevo los botones de dirección para seleccionar el archivo que quieras cargar y pulsa el botón ⊗ para cargarlo. Pasarás directamente al último nivel en el que guardaste tu juego.

OPCIONES DEL MENÚ GENERAL

CAMERA (CÁMARA):	Configura la cámara en "PASSIVE "(PASIVA) o "ACTIVE" (ACTIVA). En modo pasivo, controlarás los movimientos de la cámara pulsando los botones L2 o R2. En el modo activo, la CPU moverá la cámara por ti.
VIBRATION (VIBRACIÓN):	Activa o desactiva la función de vibración en tu Mando Analógico (DUALSHOCK®).
HORIZONTAL/VERTICAL:	Selecciona "HORIZONTAL" o "VERTICAL" y luego pulsa ← o → para ajustar la posición de la pantalla.
BACK (ATRÁS):	Selecciona esta opción y pulsa el botón ⊗ para volver al menú de opciones.

OPCIONES DEL MENÚ SOUND (SONIDO)

VOICE (VOZ):	Activa o desactiva las voces durante el juego.
SOUND VOLUME (VOLUMEN SONIDO):	Pulsa ⬅ o ➡ para aumentar o disminuir el volumen de los efectos de sonido.
MUSIC VOLUME (VOLUMEN MÚSICA):	Pulsa ⬅ o ➡ para aumentar o disminuir el volumen de la música del juego.
SPEAKERS (ALTAVOCES):	Cambia la salida del sonido de estéreo a mono.
BACK (ATRÁS):	Selecciona esto y pulsa el botón ⊗ para volver al menú de opciones.

FIN DE JUEGO

Cuando Spyro haya perdido todas sus vidas se te presentará la pantalla "FIN DE JUEGO". Al pulsar el botón START (inicio) podrás continuar desde el mundo de origen del último nivel que visitaste. Empezarás el juego con todos los objetos y las joyas de Spyro, más 5 vidas.

CONSEJOS

(o "Cómo desplazarte por los mundos olvidados")

La Bruja al parecer ha soltado a sus rinocs y otros esbirros para que roben huevos y evitar que Spyro ponga sus escamosas garras en ellos. Hay muchos territorios distintos para que Spyro los explore y en cada uno de ellos hay una serie de objetivos que debe cumplir antes de que pueda regresar a casa.

1. Ayuda a los habitantes locales a resolver los problemas provocados por los rinocs u otros secuaces de la Bruja.
2. Combate a los enemigos.
3. Encuentra todos los huevos y gemas existentes en cada zona.
4. Encuentra el portal que te hace llegar directamente al mundo de origen.

Si Spyro logra todos sus objetivos, obtendrá huevos de dragón adicionales y podrá acceder a nuevas regiones. Si encuentra bastantes huevos de dragón, Spyro logrará finalmente obtener el poder de la Bruja misma pero, para eso, debe enfrentarse a cada uno de los malvados jefazos de cada zona.

¡Ya ves que esta aventura no es precisamente un paseo!

FICHA TÉCNICA

Creado y desarrollado por Insomniac Games

Insomniac Games :

Brian Allgeier
Ryan Denniston
Chad Dezern
Gavin Dodd
Stephanie Duke
Jackie Evanochick
John Fiorito
Dave Hancock
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
James Justin
John Lally
Lloyd Murphy
Ted Price
Roberto Rodriguez
Vanessa Russell
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Caroline Trujillo
Oliver Wade
Matthew Whiting

Diseños adicionales de Cerny Games

Cerny Games :

Michael John
Mark Cerny

Música

Stewart Copeland
Ryan Beveridge

Grabación de música

Jeff Seitz

Diseño de Spyro

Charles Zembillas

Sonido:

Warner Bros.

Post Prod.:

Mike Gollom
Bryan Watkins
Universal Sound:
Ron Horwitz

Voces de los personajes principales

Spyro:	Tom Kenny
Sparx:	Andre Sogliuzzo
Cazador:	Gregg Berger
Ricachón:	Neil Ross
Zoe:	Carolyn Lawrence
Sheila:	Edita Brychta
Sgt. Byrd:	Tom Kenny
Bentley:	Neil Ross
Agente 9:	Richard Tatum
Bianca:	Pamela Hayden
La Bruja:	Flo Di Re

Voces de personajes adicionales:

Edita Brychta
Pamela Hayden
Victoria Hoffman
Tom Kenny
Carolyn Lawrence
David Lodge
Flo Di Re
Neil Ross
Andre Sogliuzzo
Richard Tatum
Daisy Torme
Marcelo Tubert

Publicado y producido por Sony Computer Entertainment Europe

SCEE

Productor ejecutivo:
David Bowry

Productor:
Emma Burwood

Jefe de producto en Europa:
Isabelle Tomatis

Ejecutivo de relaciones públicas en Europa:
Imogen Baker

Redacción de textos:
Jim Sangster

Caja y diseño del manual:
Steve O'Neill

Aprobación del manual
Stephen Griffiths

Director de control de calidad interna
Dave Parkinson

Supervisores de pruebas
Jim McCabe

Jefe de pruebas
Phil Green

Equipo de pruebas
- Ian Cunliffe
- Michael Kennedy
- Carl McKane
- Ian McEvoy
- Paul French

Comprobación de requisitos técnicos
- Paul French
- John Hale

Director de localización
- Vanessa Wood

Coordinador de localización
- Elodie Hummel

Equipo de pruebas de localización

Francés - Gaëlle Leysour, Nadège Josa
Alemán- Britta Kuhnen
Italiano - Domenico Visone
Español - Susana Paredes, Miguel Ataz

Agradecimiento especial a:
- Aly Farrow
- Michael Huang
- Nora Branning
- Peter Hastings

Producido en asociación con:
Universal Interactive Studios

UIS

Vicepresidente y director general
- Jim Wilson

Productor
- Ricci Rukavina

Coordinadora de producción
- Melissa Miller

Marketing
- Prity Patel
- Marcus Savino

Asuntos legales
- Todd Whitford

Agradecimiento especial a:
- Hellene Runtagh
- Cynthia Cleveland

PlayStation

Si estás interesado en saber más que nadie sobre PLAYSTATION: lanzamientos, novedades, promociones, etcétera, sólo tienes que dejarnos tu e-mail en nuestra web:

www.es.scee.com

SPYRO
EL AÑO DEL DRAGÓN™

PRUEBA DE COMPRA

Nombre: **Apellidos:**

Dirección: **C.P:**

Localidad: **Provincia:**

Tel: **Tel Móvil:**

E-Mail:

Fecha de Nacimiento: **N.I.F:**

Estado Civil: ☐ **Soltero** ☐ **Casado**

Frecuencia de juego: ☐ **1 vez al día** ☐ **3-4 veces a la semana**

☐ **1-2 veces a la semana** ☐ **menos de una vez por semana**

Número de miembros en el hogar:

Esta prueba de compra es válida para todas las promociones, concursos y sorteos relacionados con este juego.
Ofertas válidas sólo para aquellas personas residentes en España. Tus datos pasarán a formar parte de la Base de Datos de Sony Computer Entertainment España S.A., además podrán ser utilizados por cualquier empresa del Grupo Sony y ser transferidos a países de la Unión Europea para la explotación de su información. Cuando quieras, podrás acceder a dicho fichero con el objeto de modificar, corregir o cancelar total o parcialmente su contenido sólo con solicitarlo por escrito en el domicilio social de Playstation: C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid

¿Dónde compras los juegos habitualmente?

- ☐ Hipermercados
- ☐ El Corte Inglés
- ☐ Jugueterías
- ☐ Tiendas especializadas
- ☐ Otros

¿Cada cuánto tiempo compras juegos?

- ☐ Cada mes
- ☐ Cada 2 o 3 meses
- ☐ 2 veces al año
- ☐ 1 vez al año

¿Alquilas juegos habitualmente?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ A veces

¿Con quien juegas habitualmente?

- ☐ Sólo
- ☐ Con familia
- ☐ Con amigos

¿Dónde está ubicada tu PLAYSTATION?

- ☐ Salón
- ☐ Tu dormitorio
- ☐ Dormitorio de tus padres
- ☐ Sala de juegos
- ☐ Otros

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou mediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

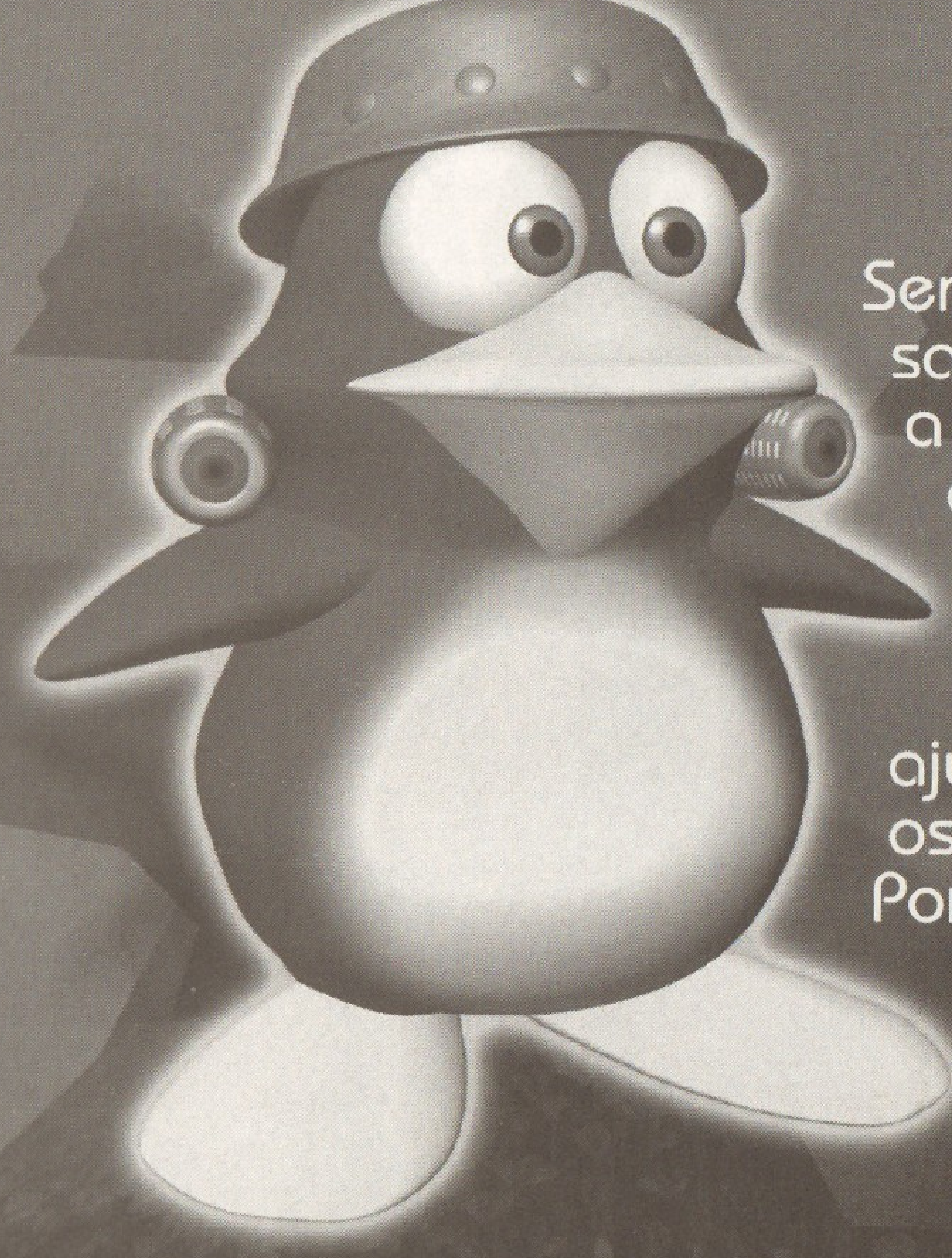
No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos POWERLINE.

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Spyro Year of the Dragon™ & © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Library programmes © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02835

PORTUGUÊS



"PRESTA ATENÇÃO AGORA, SPYRO!

Ser um dragão não é fácil, sabias?! Se queres aprender a voar, a cuspir fogo e a explorar territórios desconhecidos, tens de te concentrar! Este manual existe para te ajudar a familiarizares-te com os conhecimentos básicos. Por isso, não sejas palerma: certifica-te que o LÊS!!!!"

INSTALAÇÃO [SETTING UP]

Instala a tua consola de acordo com as instruções do Manual de Instruções. Insere o disco SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™ e fecha a tampa do disco. Insere um comando na porta do Comando 1. Liga a consola (ON) no botão POWER (ligar).

MEMORY CARDS (CARTÕES DE MEMÓRIA) [MEMORY CARDS]

Para guardares as definições e os progressos do jogo, insere um MEMORY CARD (Cartão de Memória) na ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 1 ou na ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 2 da tua consola ANTES de começares a jogar. Não insiras ou removas o MEMORY CARD (Cartão de Memória) após teres ligado a consola. É possível carregar os ficheiros de jogos guardados a partir do mesmo MEMORY CARD (Cartão de Memória), ou a partir de qualquer MEMORY CARD (Cartão de Memória) que contenha ficheiros anteriores de jogos SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™. Certifica-te que o MEMORY CARD (Cartão de Memória) tem, pelo menos, um bloco livre. Para aprenderes mais sobre como guardar e carregar jogos, consulta "Como guardar e carregar dados de jogos", mais à frente neste manual.

SELECÇÃO DO IDIOMA [LANGUAGE SELECTION]

O jogo seleccionará automaticamente a língua inglesa como o idioma utilizado no jogo. Caso desejes mudar, prime ⬅ ou ➡ no Ecrã do Título, para seleccionares o idioma da tua preferência. Tem em atenção que não poderás alterar a selecção do Idioma do jogo após teres começado um jogo.

Após teres guardado um jogo num MEMORY CARD (Cartão de Memória), o jogo seleccionará automaticamente o idioma que escolheste sempre que o MEMORY CARD (Cartão de Memória) for utilizado.

O ANO DO DRAGÃO [THE YEAR OF THE DRAGON]

De doze em doze anos, o Reino dos Dragões celebra o seu mais importante evento: na Primavera deste ano, conhecido como o "Ano do Dragão", uma ninhada de ovos de dragão é entregue por fadas e chegam dragões de todas as partes do mundo para dançar, festejar e, resumidamente, entrar no espírito da festa até caírem para o lado... cheios que nem um ovo!

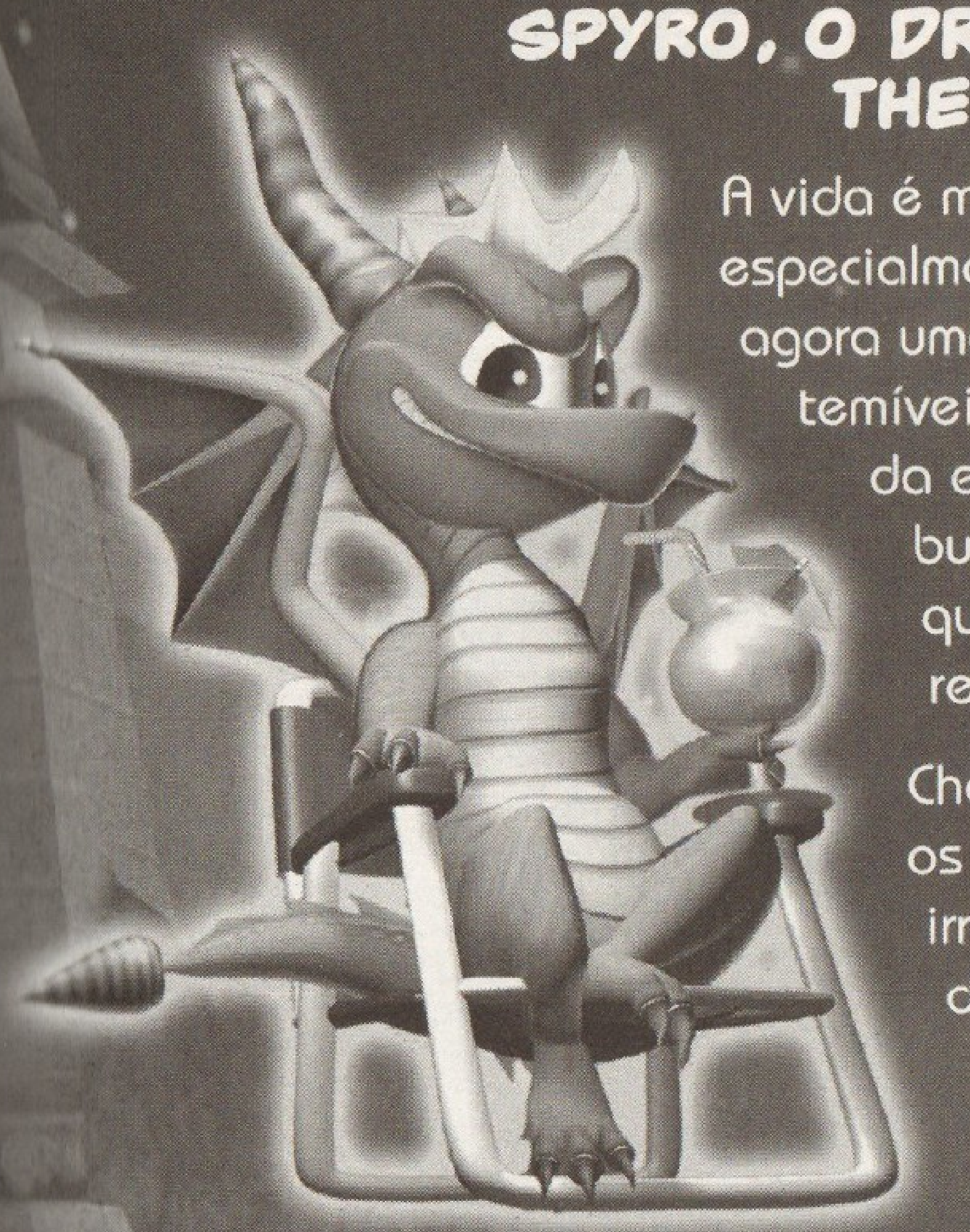
O Ano do Dragão está mais uma vez à porta, e as fadas trouxeram 150 ovos para os mundos dos dragões. No entanto, uma sinistra conspiração está prestes a revelar-se, sem que os dragões em festa desconfiem minimamente...

É que, lá longe, no lado oposto do mundo, fica um reino há muito esquecido pelos dragões. De facto, foi de tal forma esquecido que mesmo as lendas sobre estes "Mundos Esquecidos" já foram esquecidas. Este reino deplorável é governado por uma Feiticeira malvada e vingativa, que, muito sinceramente, já está bastante farta do esquecimento.

E, sentada no trono esquecido, a Feiticeira "chocava" um maléfico e diabólico plano. Um plano para repor a magia em constante desaparecimento no seu reino esquecido. Um plano para conquistar os dragões de uma vez por todas.

Tudo o que ela precisa é de uma pequena ajuda do seu exército de 'rinocos', de nariz em forma de chifre, da cooperação da sua misteriosa discípula Bianca, e, como é óbvio, daqueles 150 ovos mágicos de dragão...

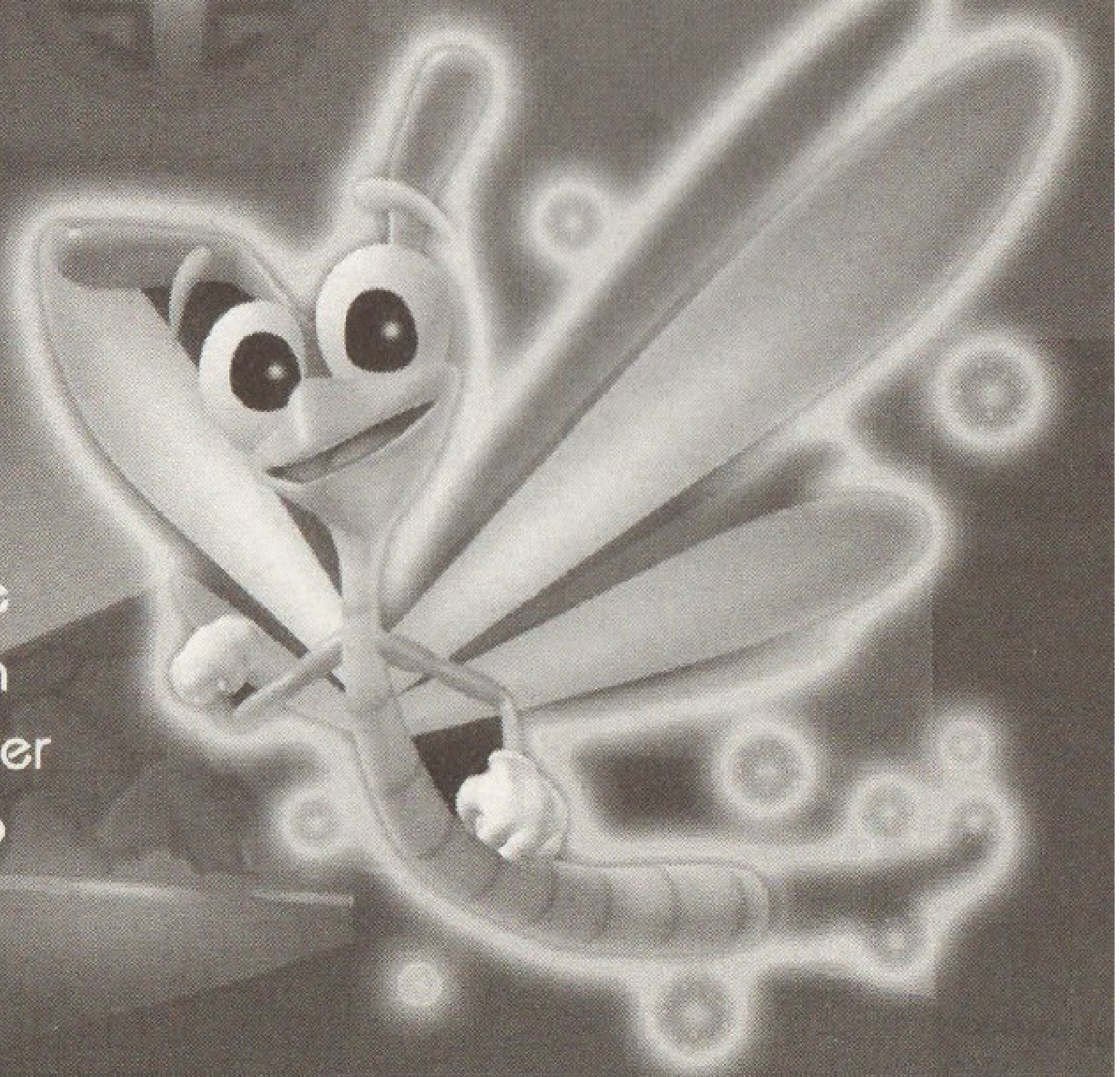
SPYRO, O DRAGÃO - QUE HERÓI! [SPYRO THE DRAGON - WHAT A HERO!!]



A vida é maravilhosa quando se é um dragão, especialmente quando se é famoso como o Spyro. Ele é agora uma grande estrela, desde que derrotou DOIS temíveis ditadores e libertou centenas de criaturas da escravatura. Quem melhor para enviar em busca dos ovos de dragão desaparecidos do que o mais corajoso dragãozinho de todo o reino dos dragões?

Cheio de confiança e atrevimento, ele sabe que os dragões mais velhos não apreciam a sua irreverência, mas nem eles conseguem deixar de admirar a sua coragem!

... E SPARX, A LIBÉLULA! [...AND SPARX THE DRAGONFLY!]



O melhor amigo do Spyro é uma libélula chamada Sparx. Ele é um pequenote sempre muito atarefado que adora ajudar o Spyro a coleccionar tesouros. Afinal, se ele se mantiver junto do Spyro é mais provável que arranje o que comer (o Sparx ADORA borboletas).

COMANDOS [CONTROLS]

Bem, o mais provável é que esta seja a única secção do manual que tu vais ler (mesmo sendo o resto tão excitante, principalmente a ficha técnica na parte de trás!!!). Mas, a sério, há algumas coisas que precisas de saber antes de começares a jogar, por isso, não venhas depois queixar-te quando perceberes que afinal não sabes voar, está bem?

Se estiveres a utilizar um Comando Analógico (DUALSHOCK®), o jogo pode ser jogado utilizando os botões de direcção ou o manípulo esquerdo. Quando utilizares o manípulo esquerdo, certifica-te que o interruptor do modo ANALOG (analógico) se encontra ligado (o LED – Diodos Emissores de Luz – acende-se e fica Vermelho). A função de vibração do Comando Analógico (DUALSHOCK®) pode ser ligada (ON) ou desligada (OFF) no menu OPTIONS (opções). Consulta a secção 'Opções', mais à frente neste manual para mais informações.

BOTÕES DE DIRECÇÃO - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, →, etc., são utilizados para denotar a direcção dos botões de direcção e do manípulo esquerdo.

COMANDOS DO MENU [MENU CONTROLS]

Pausa / desfazer pausa no jogo :	Botão START
Realçar selecção do menu / Navegar pelas opções :	Botões de direcção ou manípulo esquerdo
Confirmar selecção	Botão ✕
Regressar ao ecrã anterior	Botão △

COMANDOS BÁSICO DO JOGO [BASIC GAME CONTROLS]

Movimentar-se	Botão de direcção ou manípulo esquerdo
Virar-se no mesmo sítio	Manter sob pressão os botões L1 / R1 + utilizar os botões de direcção ou o manípulo esquerdo para se virar na direcção desejada
Abrir Atlas na página do nível actual	Botão SELECT] (consulta a secção sobre o 'Atlas' mais à frente neste manual)

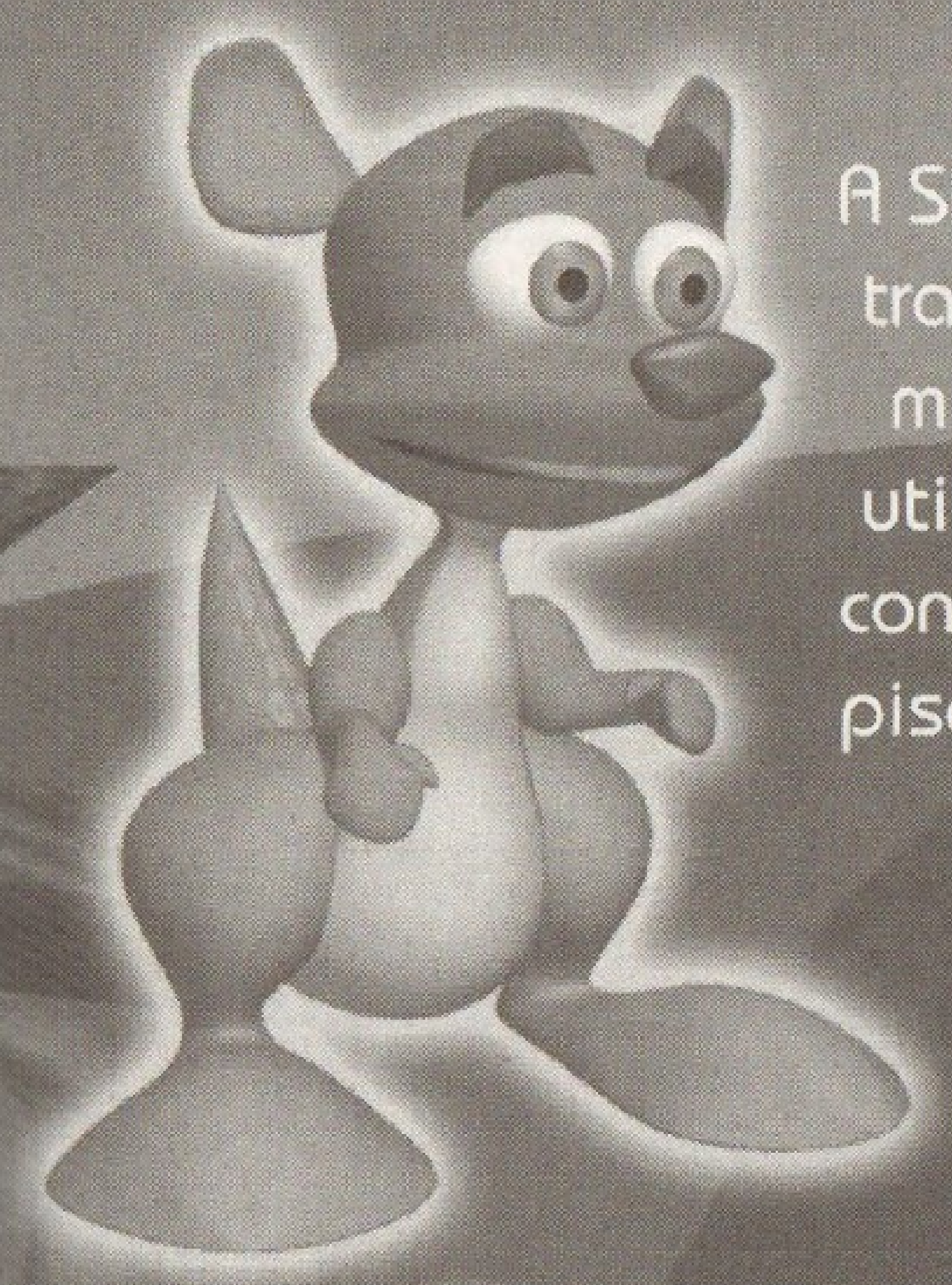
MOVIMENTOS DO SPYRO [SPYRO'S MOVES]

Ataque flamejante / Cuspir objecto	Botão ○
Atacar /Ataque-carneiro	Botão □
Cabeçada	Botão ⊗, depois botão △
Saltar	Botão ⊗
Deslizar	Prime o botão ⊗ duas vezes.
Deslizar, pairar e aterrar	Botão ⊗ (duas vezes), depois botão △
Mergulhar / Ataque subaquático	Botão □
Nadar debaixo de água	Botão ⊗
Saltar para cima de escada e subir / descer	Prime o botão ⊗ para saltares para a escada, depois prime ↑ ou ↓ para subires ou desceres da escada

OS NOVOS AMIGOS DO SPYRO [SPYRO'S NEW FRIENDS]

Por vezes, é possível que o Spyro encontre alguma ajuda profissional durante a sua missão. Pagando ao Moneybags, o Spyro pode libertar criaturas que serão muito úteis lutando por ele. Após pagares ao Moneybags, tens de entrar nos seus reinos e ajudá-los a ficar livres, para que eles se juntem ao Spyro. De vez em quando, eles transformam-se em criaturas activas, nalguns reinos. Cada um deles terá a protecção total do Sparx. Quando as suas tarefas estiverem concluídas, o Spyro voltará a estar sob o teu controlo.

Quando o Spyro estiver frente a frente com os poderosos monstros, ele tem de os derrotar para avançar para o mundo seguinte; estes amigos irão também em seu auxílio durante a batalha.



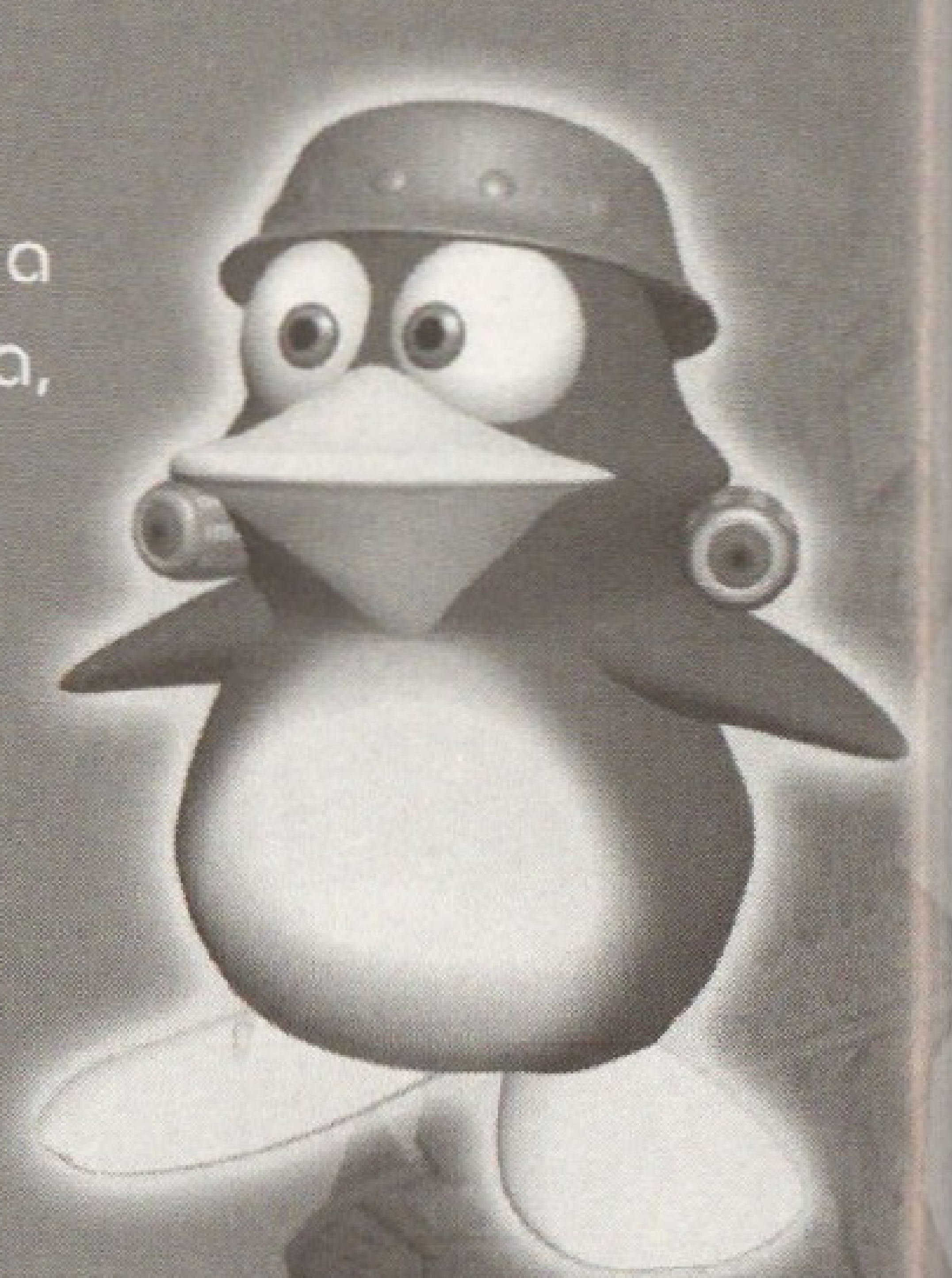
SHEILA, O CANGURU [SHEILA THE KANGAROO]

A Sheila, um raro canguru das montanhas com uns pés traseiros assombrosos, consegue saltar a uma altura milagrosa. Ela também consegue permanecer no ar utilizando o salto aéreo. Quando está em perigo, ela consegue desferir um pontapé punitivo. E se se for pisado pela Sheila... não se passa daí!

MOVIMENTOS DA SHEILA [SHEILA'S MOVES]

Pontapé	Botão □ ou ○
Salto	Botão ✕
Salto aéreo	Prime ✕ para saltares, depois ✕ novamente enquanto ela estiver a meio do salto
Salto duplo	Prime ✕ para saltares, depois ✕ novamente quando ela estiver a aterrar
Pisadela da Sheila	Botão ✕, depois prime o botão △ enquanto ela estiver no ar

SARGENTO BYRD [SGT. BYRD]



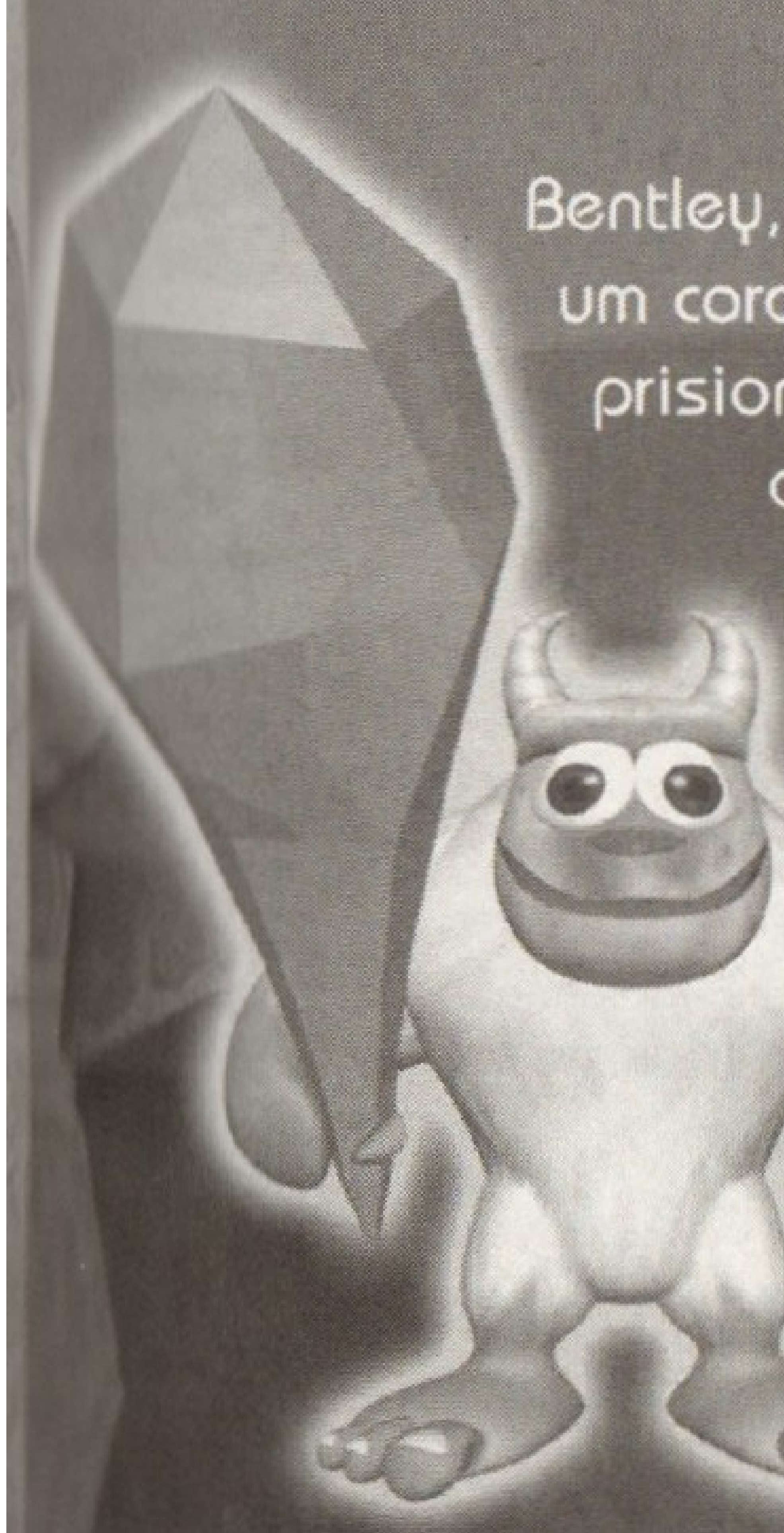
Apresentamos-te o único pinguim voador do mundo. O Sargento Byrd foi criado por beija-flores, que o ensinaram a elevar-se no ar. Depois, quando atingiu a idade necessária, ele partiu (a voar, claro!) para se juntar à Força Aérea, onde desenvolveu o primeiro míssil pássaro-terra (MPT). Os lançadores de MPT encontram-se equipados nos seus ombros. O Sargento Byrd pode também recolher itens e largá-los com uma precisão fantástica.

MOVIMENTOS DO SARGENTO BYRD [SGT. BYRD'S MOVES]

Voar	Prime e mantém sob pressão o botão ⊗ (liberta o botão ⊗ para desceres)
Recolher itens	Mantém sob pressão o botão ⊗ para fazeres com que o Sargento Byrd levante voo, depois utiliza os botões de direcção ou o manípulo esquerdo para o direccionares sobre o objecto. Quando estiver suficientemente perto, o Sargento Byrd irá recolher o objecto
Libertar objectos (em voo)	Botão □
Disparar para a esquerda e para a direita (em voo)	Botões L1 / R1
Disparar foguetes dos ombros	Botão ○

Alterar perspectiva	Botão △. Quando estiveres no chão, prime o botão △ para alternares entre os modos Normal e Sniper (furtivo). Quando estiveres no ar, alterna entre a perspectiva Normal e Aerial (aérea).
Modo da Câmara de Bomba	Sempre que o Sargento Byrd estiver em voo, premindo o botão △ passas o controlo para o modo da Câmara de Bomba. Neste modo, o Sargento Byrd voa normalmente, mas olha directamente para baixo. O modo da Câmara de Bomba é particularmente útil para bombardear com precisão e para largar os itens que o Sargento Byrd carrega.

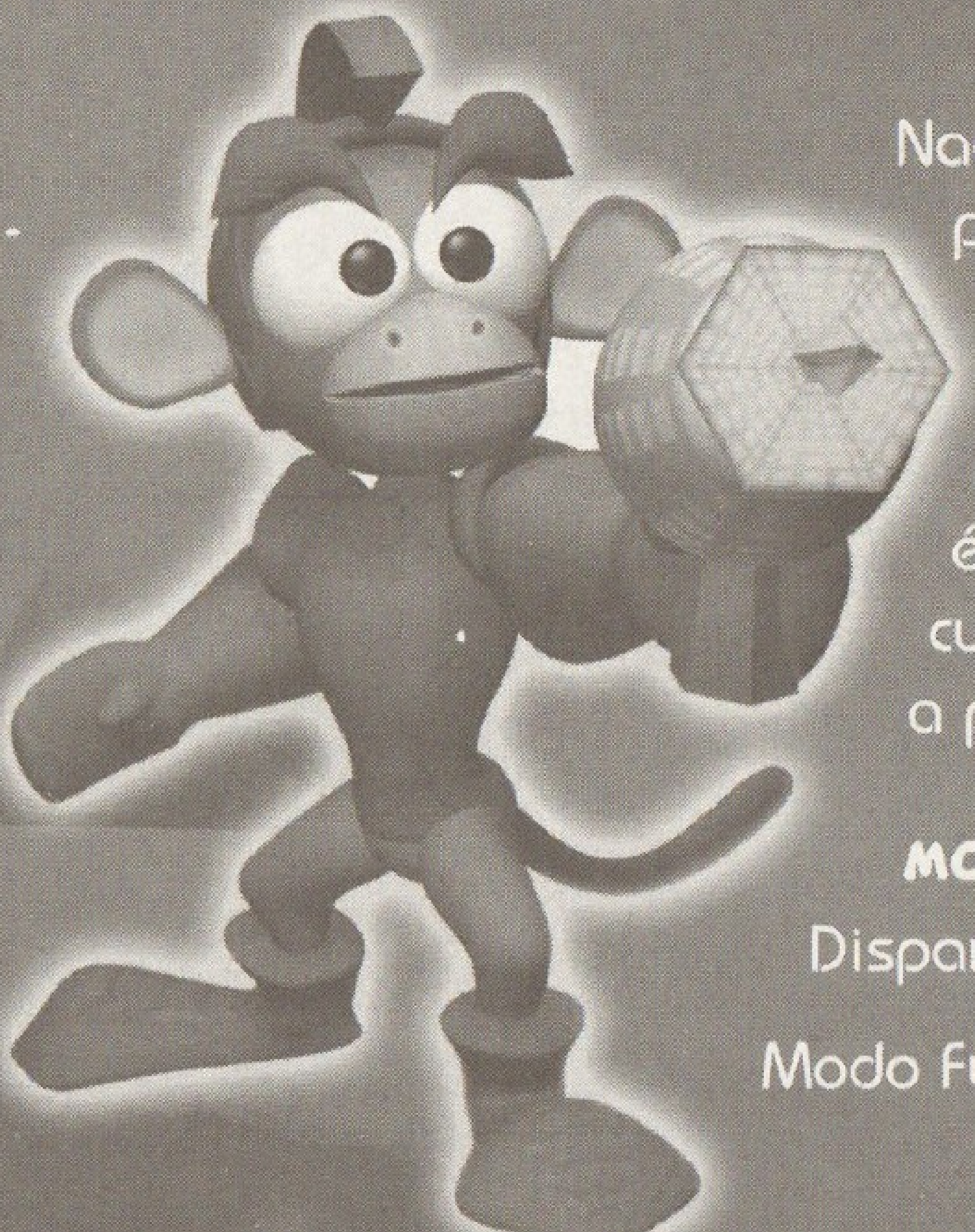
BENTLEY



Bentley, o Abominável Homem das Neves, um gigante amistoso, tem um coração de ouro. Ele tem também um taco enorme que não aceita prisioneiros. Quando se irrita, algo se parte. Bloqueios de grandes dimensões não constituem um problema, ele limita-se a afastá-los do caminho. A única forma de ele largar o seu taco, é para vestir um par de luvas de boxe.

MOVIMENTOS DO BENTLEY [BENTLEY'S MOVES]

Bater com o taco	Botão ○
Girar o taco	Botão □
Saltar	Botão ×
Carga de ombros	Utiliza os botões de direcção ou o manípulo esquerdo para mover caixas ou blocos



AGENTE 9 [AGENT 9]

Nada de macacadas com o agente 9... é que ele próprio é um macaco! O Agente 9 é um dos macacos de laboratório do professor. Mas, após um tratamento e treino especiais, ele é mais do que um simples chimpanzé! O Agente 9 é um operante especial de extrema inteligência, cujas especialidades incluem as armas a laser e a precisão em termos de explosivos.

MOVIMENTOS DO AGENTE 9 [AGENT 9'S MOVES]

Disparar arma	Botão ◎
Modo Furtivo	Premindo o botão △, o Agente 9 passa para o modo Sniper (furtivo). No modo furtivo, o Agente 9 não se move, mas dispara com grande precisão. Premindo os botões L1 e R1 enquanto estiveres no modo furtivo, farás e desfazerás close-ups, permitindo ao Agente 9 disparar com uma precisão incrível!
Atirar bomba	Botão □
Bomba aérea	Manter sob pressão o botão □ + fazer pontaria com os botões de direcção / o manípulo esquerdo
Esquiva	Prime os botões L1 / R1 para te esquivares para a esquerda e para a direita
Saltar	Botão ⊗

CONTROLO DA CMARA [CAMERA CONTROLS]

Rodar câmara	Botão L2 / R2
Perspectiva livre / Módo de alvejamento	Manter sob pressão o botão △ e utilizar os botões de direcção / o manípulo esquerdo para olhar em volta ou fazer pontaria
Centrar câmara atrás do Spyro	Premir o botão L1 ou R1

COMO COMEÇAR [GETTING STARTED]

No Ecrã do Título, prime o botão START. O ecrã do MEMORY CARD (Cartão de Memória) aparecerá pedindo-te que selecciones a ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 1 ou a ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 2 para gravares o teu jogo. Após escolheres NEW GAME (novo jogo), prime ← ou → para escolheres um de três ficheiros guardados, depois prime o botão ✕. A seguir, prime ← ou → novamente para escolheres o ícone que desejas utilizar para o teu ficheiro, depois prime o botão ✕ para completares o processo de gravação.

COMO CARREGAR UM JOGO GRAVADO PREVIAMENTE

Encontrarás informações sobre como o fazer na secção intitulada "MEMORY CARDS" (Cartões de Memória), mais à frente neste manual.

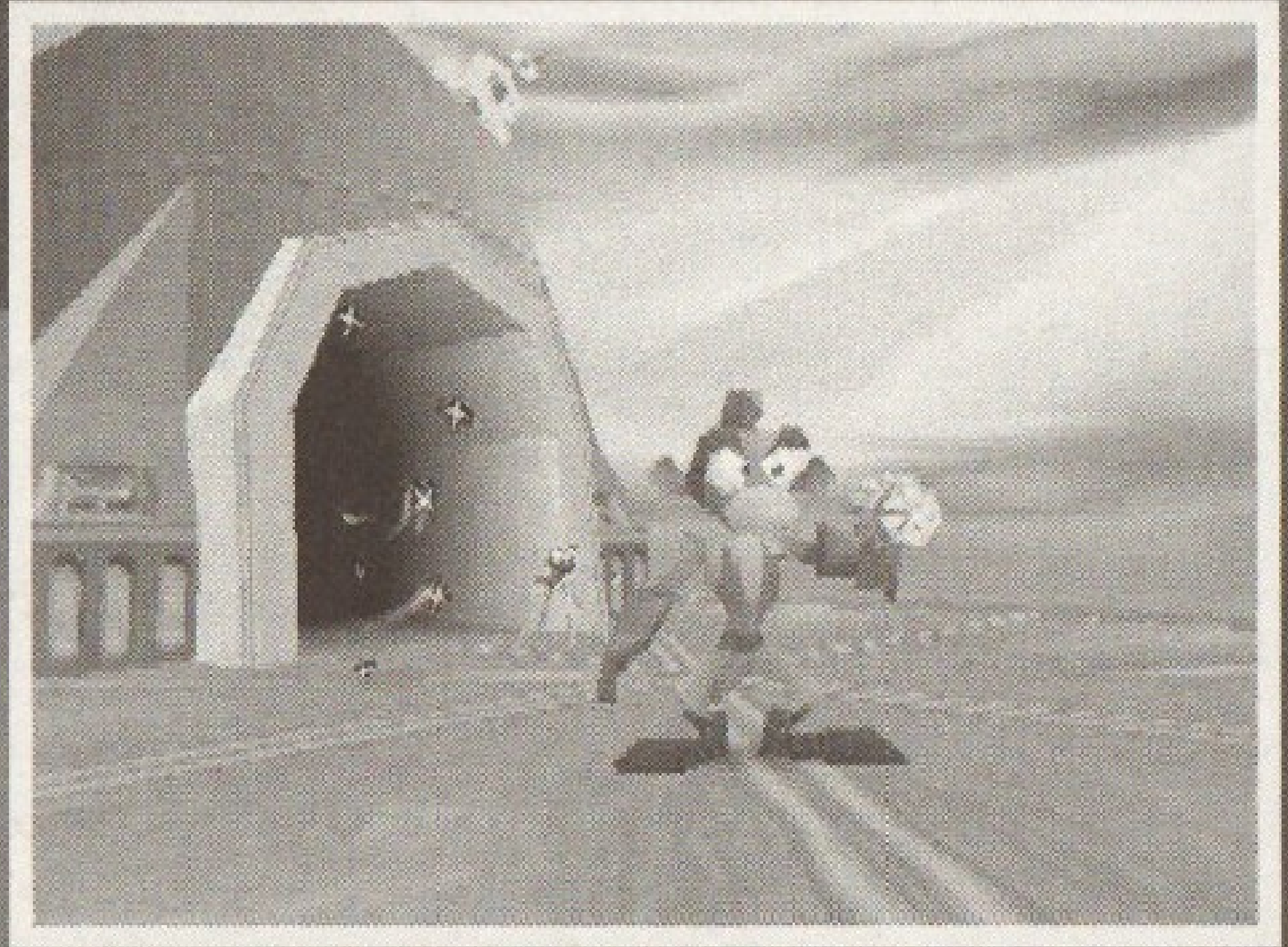
COMO CONQUISTAR OS MUNDOS ESQUECIDOS [CONQUERING THE FORGOTTEN WORLDS]

Os ovos de dragão raptados foram espalhados pela Feiticeira pelos quatro Mundos Esquecidos, escondidos até ao momento em que ela planeia utilizá-los. A única forma do Spyro resgatar os ovos é pedindo ajuda aos seres amistosos que vivem nos diversos reinos (36, ao todo) que formam os Mundos Esquecidos.

MUNDOS-CAPITAL, REINOS E PORTAIS [HOME WORLDS, REALMS AND PORTALS]

Existem quatro Mundos Esquecidos, cada um com um Mundo-Capital no seu centro, com portais para vários reinos. Visitando cada um dos reinos, o Spyro irá obter a ajuda que precisa para viajar para o Mundo Esquecido seguinte.

MUNDOS-CAPITAL, REINOS E PORTAIS [HOME WORLDS, REALMS AND PORTALS]



PORTAIS [PORTALS]

O Spyro viaja para os reinos entrando nos portais dos Mundos-Capital. Ele começa por uma selecção de alguns portais. Depois, outros portais se abrirão. Para entrar num portal, basta andar ou voar na sua direcção. O Spyro será transportado instantaneamente para um reino. Alguns portais abrir-se-ão apenas após um certo número de dragões bebés terem sido chocados dos ovos resgatados.

PORTAIS DE DESAFIO [CHALLENGE PORTALS]

Estes portais negros transportam o Spyro para áreas secretas dos reinos, onde alguns dos ovos foram arrebatados. Procura os Portais de Desafio nos reinos que visitares.

COMO REGRESSAR A UM MUNDO-CAPITAL [RETURNING TO A HOME WORLD]

Quando o Spyro tiver sido bem sucedido num reino, aparecerá um portal de saída. Basta saltares para o portal para regressares ao mundo-capital.

CRIATURAS ESPECIAIS ALIADAS [SPECIAL CREATURE ALLIES]

Cada Mundo Esquecido possui também aliados poderosos, que se transformam em criaturas activas, ocupando temporariamente o lugar do Spyro para executarem tarefas especiais. A Feiticeira foi suficientemente esperta para apanhar e aprisionar estas criaturas... mas, também foi suficientemente estúpida para os confiar ao Moneybags. Lembra-te, para o Moneybags, tudo tem um preço.

COMO VIAJAR ENTRE OS MUNDOS [TRAVEL BETWEEN WORLDS]

Os amistosos residentes de cada Mundo Esquecido mal podem esperar por ajudar o Spyro a progredir na sua cruzada, mas... bem... eles não são lá muito inteligentes. Precisas de reunir todas as personagens de todos os reinos de cada Mundo, para que os residentes se juntem e ajudem o Spyro a progredir. No primeiro mundo, Sunrise Spring, os amistosos residentes ajudarão o Spyro a utilizar um balão de ar quente, que o levará a Midday Gardens, o segundo Mundo Esquecido.

Quando o Spyro estiver em condições de utilizar o balão, o helicóptero e a nave espacial, ele por utilizá-los para revisitar qualquer Mundo (ou combater qualquer monstro) que já tenha visitado anteriormente.

COMO COMBATER O MONSTRO DO MUNDO-CAPITAL [BATTLING THE HOME WORLD MONSTER]

Infelizmente para o Spyro, a sua viagem a novos mundos tem tendência para ser interceptada por monstros enormes enviados pela Feiticeira! Ele será mesmo merecedor dos seus ovos depois de tentar derrotar estas criaturas. Os monstros serão sempre mais fortes que o Spyro, mas não mais inteligentes. As capacidades de combate e as trapaças dos dragões ditarão a vitória, e as criaturas aliadas do Spyro ajudá-lo-ão em todas as suas batalhas.
Durante a batalha a barra de saúde do monstro encontra-se no fundo do ecrã. À medida que o Spyro o ferir, a cor da barra diminui. Quando o monstro tiver sido derrotado, o Spyro pode prosseguir a sua viagem para o Mundo Esquecido seguinte.

PEDRAS PRECIOSAS [GEMS]

As pedras preciosas são o dinheiro do universo do Spyro e elas enchem a paisagem, onde quer que se vá. Agarra-as a todas, a cada uma que encontrares. Quando estiveres a negociar com o Moneybags, terás de lhe pagar em pedras preciosas. Os seus serviços não saem baratos. Quando saíres de um reino e regressares a um mundo-capital, as pedras preciosas serão adicionadas e creditadas na tua conta de jóias.
Por vezes, as pedras preciosas estão escondidas em frascos, cestos ou atrás de paredes sólidas. O Spyro pode partir os jarros com uma pancada (botão ◻). Ele pode incendiar um cesto (botão △) ou irromper dentro dele.

DESAFIOS [CHALLENGES]

O Spyro (ou as outras personagens activas) têm de aprender hanilidades especiais, tais como andar de skate ou fazer pugilismo, para salvar um ovo de dragão. Por vezes, o Hunter e a Zoe dar-te-ão instruções especiais e comandos de botões.

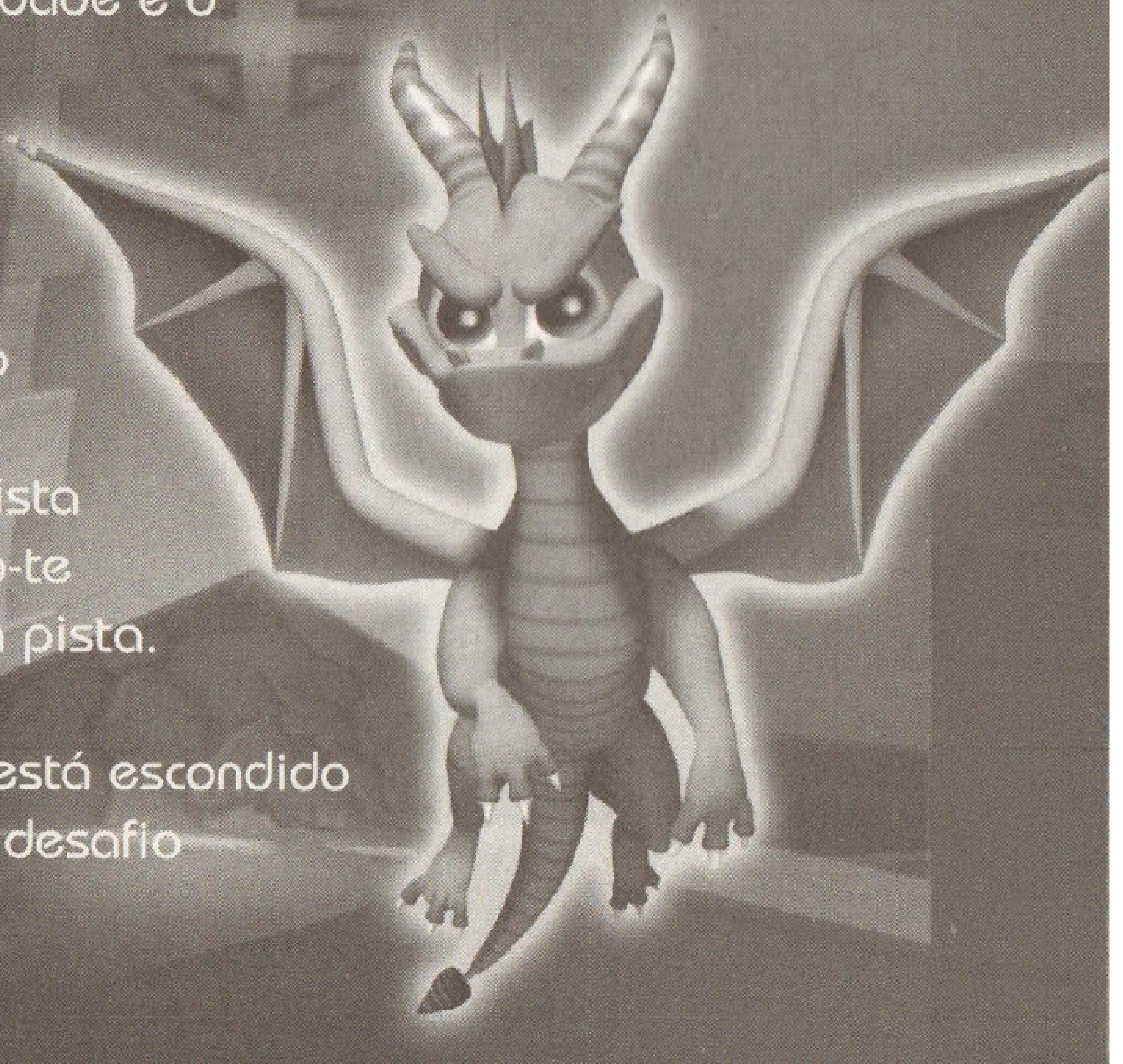
PISTAS DE VELOCIDADE [SPEEDWAYS]

Existe um reino de pistas de velocidade em cada mundo-capital. Existem dois tipos de eventos de velocidade e o Spyro pode escolher aquele em que pretende jogar.

TIME TRIAL : (tempos cronometrados) Acelera numa pista, recolhendo objectos dentro de um tempo limite.

RACE (corrida) Compete numa pista de obstáculos, certificando-te que não voas para fora da pista.

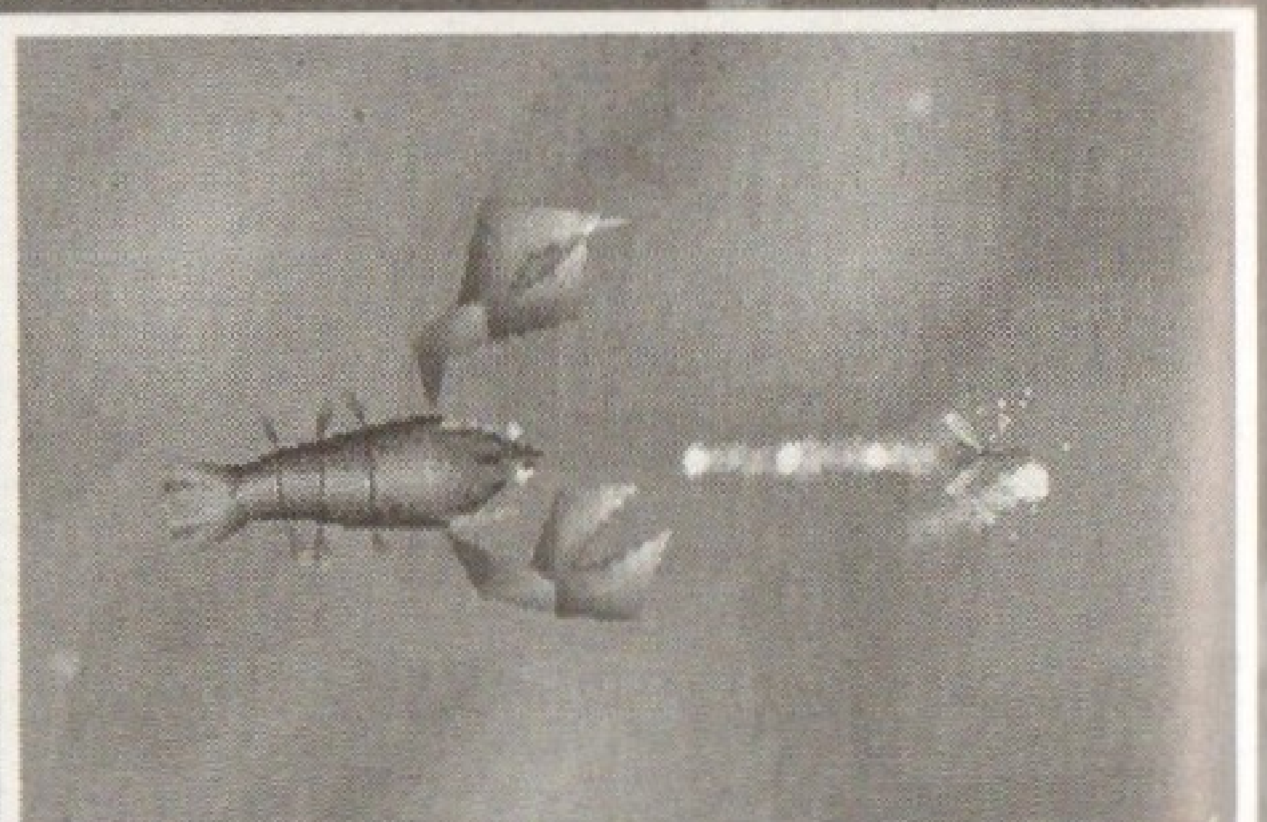
Em cada pista de velocidade, o Hunter está escondido algures. Encontra-o para acederes a um desafio especial do Hunter!



O SPARX TAMBÉM TEM AS SUAS AVENTURAS!! [SPARX HAS ADVENTURES TOO!!]

O Sparx também pode mostrar o que vale em batalhas próprias. Ele avança por corredores apertados, recolhendo pedras preciosas e procurando pelos ovos. Agarra borboletas para aumentares a sua saúde, e encontra as borboletas especiais que dão ao Sparx reforços de energia únicos. A Zoe aparece de tempos a tempos para lançar um feitiço de salvamento sobre o Sparx, e, se ele morrer, ele regressa a este ponto. A Zoe oferece também formação de armas antes do Sparx entrar em batalha pela primeira vez.

ATAQUES DO SPARX [SPARX ROUNDS]



O Sparx terá a sua oportunidade de mostrar como as libélulas são duras nos especiais Mundos Sparx. O seu ataque com projécteis, mísseis residentes e bombas inteligentes irá defendê-lo contra as hordas inimigas. Mas, tens de encontrar as áreas especiais antes do Sparx poder entrar em batalha. Por cada nível Sparx completado, o Sparx obtém uma nova capacidade para ajudar o Spyro.

COMANDOS DO SPARX [SPARX CONTROLS]

Disparar	Quem disse que os dragões são os únicos com capacidades de disparar fogo? Prime o botão ◎ para fazer o Sparx disparar.
Arma Especial	Se o Sparx obtiver algum reforço de energia especial, prime o botão ⊗ para o disparares. Lembra-te que estas armas especiais têm uma duração limitada.
Atacar	Prime o botão ▣ para atacares ou alcançares os inimigos mais rápidos.
Esquiva	Mantém sob pressão o botão L1 ou R1, depois utiliza os botões de direcção ou o manípulo esquerdo para te esquivares em qualquer direcção.

COMO CONVERSAR [TALKING]

Por todos os Mundos Esquecidos, alguns seres irão fazer perguntas. Por vezes, eles querem que respondas. Quando a pergunta surgir no ecrã, prime ↑ ou ↓ e prime o botão ⊗ para responderes YES (sim) ou NO (não).

Tenta falar com todos os que encontrares, excepto com os inimigos, claro. Para iniciares uma conversa com alguém, aproxima-te dele ou dela e prime o botão △. É possível que eles te dêem informações valiosas. (Nota: Se a personagem desejar falar com o Spyro, verás um sinal sobre a sua cabeça onde te é pedido que primas o botão △ para falares com eles).

REFORÇOS DE ENERGIA [POWER-UPS]

Os reforços de energia recarregam as tuas capacidades. As Torres de Reforços de Energia estão espalhadas pelos mundos. Para obteres o reforço de energia, passa entre as torres.

- Os reforços de energia funcionam por um período limitado. No caso de alguns deles, uma barra de contagem decrescente aparece no ecrã para te dizer o tempo que te resta.
- É possível regressar às torres de reforço de energia para recarregar.

OS REFORÇOS DE ENERGIA [THE POWER-UPS]

Supervoo	O Spyro pode também voar, além de deslizar. Prime o botão ⊗ para bateres as asas do Spyro e ganhares mais altitude.
Superchama	Transforma a chama do Spyro em bolas de fogo que queimam tudo o que esteja no seu caminho. Prime o botão △ para fazeres pontaria com as bolas de fogo.
Invencível	O Spyro torna-se indestrutível por um período limitado.

A SAÚDE DO SPYRO E DO SPARX [SPYRO'S AND SPARX'S HEALTH]

O Spyro começa a sua viagem com cinco vidas, enquanto inicialmente o Sparx tem três pontos. Sempre que o Spyro sofrer uma lesão, o Sparx perde um ponto e muda de cor (consulta a secção seguinte para mais detalhes). Se o Sparx for atacado três vezes, o Spyro tem de se defender sozinho. Se o Spyro sofrer outro ataque, ele perde uma vida e regressa ao último ponto onde a Zoe o enfeitiçou. Se o Spyro perder todas as suas vidas, o jogo termina.

Como é óbvio, a melhor forma de evitar que isto aconteça é manter o Sparx bem alimentado. É possível ver o nível de saúde do Sparx através da sua cor:

Dourado	Saúde completa (restam 3 pontos)
Azul	Saúde média (restam 2 pontos)
Verde	Saúde fraca (resta apenas 1 ponto!)

FORRAGEM [FODDER]

Pequenas criaturas correm de um lado para o outro do Mundo Esquecido: ovelhas, patos, rãs e saborosos coelhos. E não existe melhor almoço para dragões ou lanche para libélulas! Elas alimentam o Spyro e o Sparx e mantêm-nos em boa saúde. Quando vires forragem a passear por aí, persegue-a. Acerta-lhe com um ataque ou com uma chama. Sempre que o Spyro apanhar forragem, ele liberta uma borboleta, que é rapidamente agarrada pelo Sparx, repondo o seu nível de saúde. Quando o Spyro apanhar 10 unidades de forragem, ele ganha uma vida. A borboleta cintilante que está na garrafa é um achado raro e feliz. Quebra-a e o Spyro obtém uma vida inteira, enquanto o Sparx recupera a sua saúde completa.

Lembra-te que o Sparx protege também as outras criaturas activas, pelo que também elas querem que o Sparx mantenha a sua saúde.

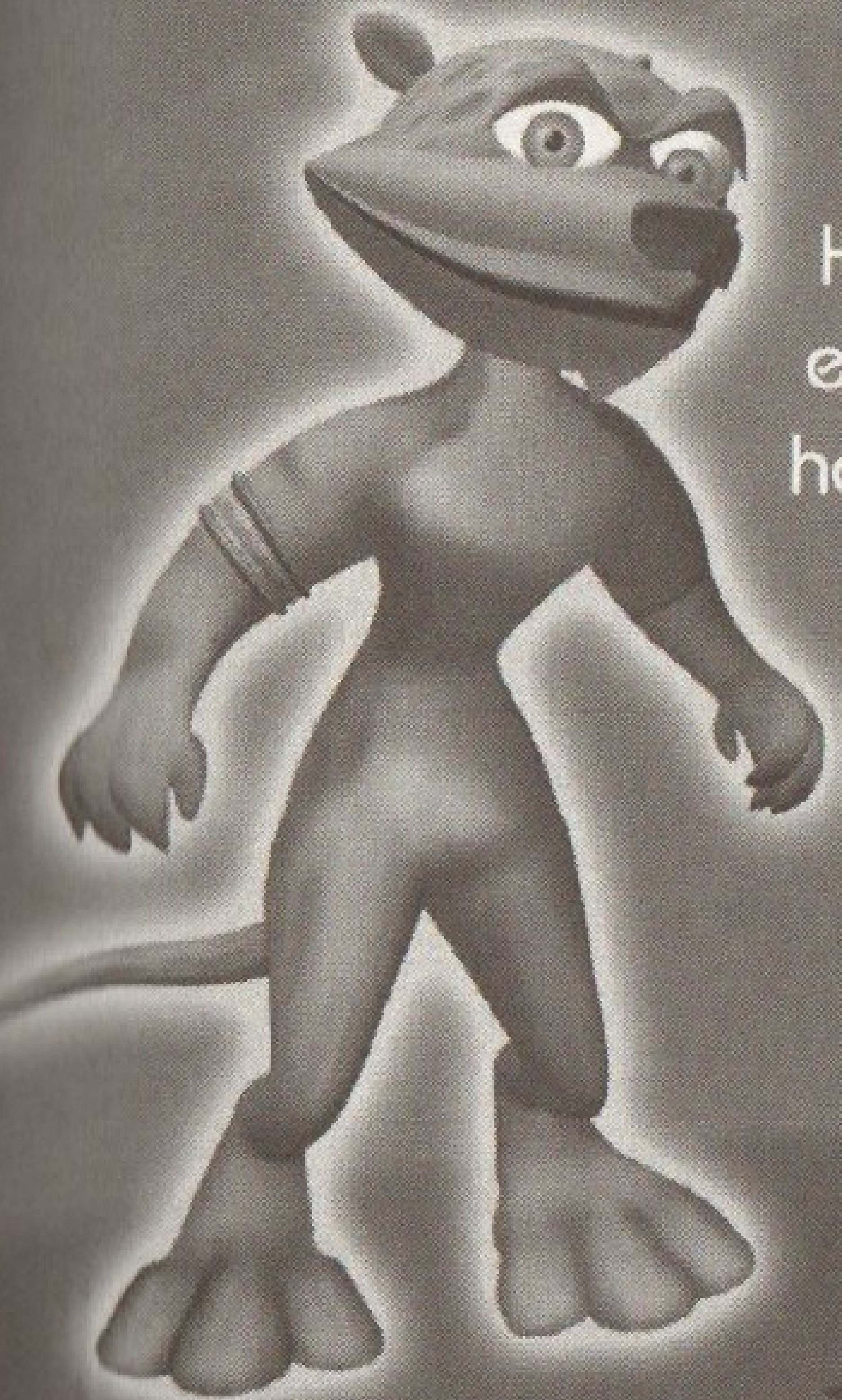
HABILIDADES DE BÓNUS [BONUS ABILITIES]

Os níveis do Sparx devem ser jogados por ordem, mas após cada um ter sido completado, a Zoe concede ao Sparx uma nova habilidade.

- Vence Crawdad Farm : O Sparx obtém maior alcance e velocidade para apanhar as pedras preciosas.
- Vence SPIDER TOWN : Pontos do Sparx em tesouros não recolhidos. Basta premires os botões L1+L2+R1+R2.
- Vence STARFISH REEF : O Sparx obtém um ponto adicional.
- Vence BUGBOT FARM : O Sparx pode partir jarras de tesouro e passar directamente para qualquer nível do jogo.

OS PRINCIPAIS JOGADORES [KEY PLAYERS]

O Spyro irá encontrar outras personagens nas suas viagens, algumas amigáveis e outras não tanto.



HUNTER, A CHITA [HUNTER THE CHEETAH]

Hunter, um amigo íntimo de Spyro, desde as suas aventuras em Avalar, é como se fosse um treinador particular. As habilidades que ele ensina irão ajudar-te a navegar por este enorme mundo. Hunter é também um especialista na caça aos ovos, por isso certifica-te que falas com ele regularmente, pois é possível que ele te chegue a recompensar com um ovo!

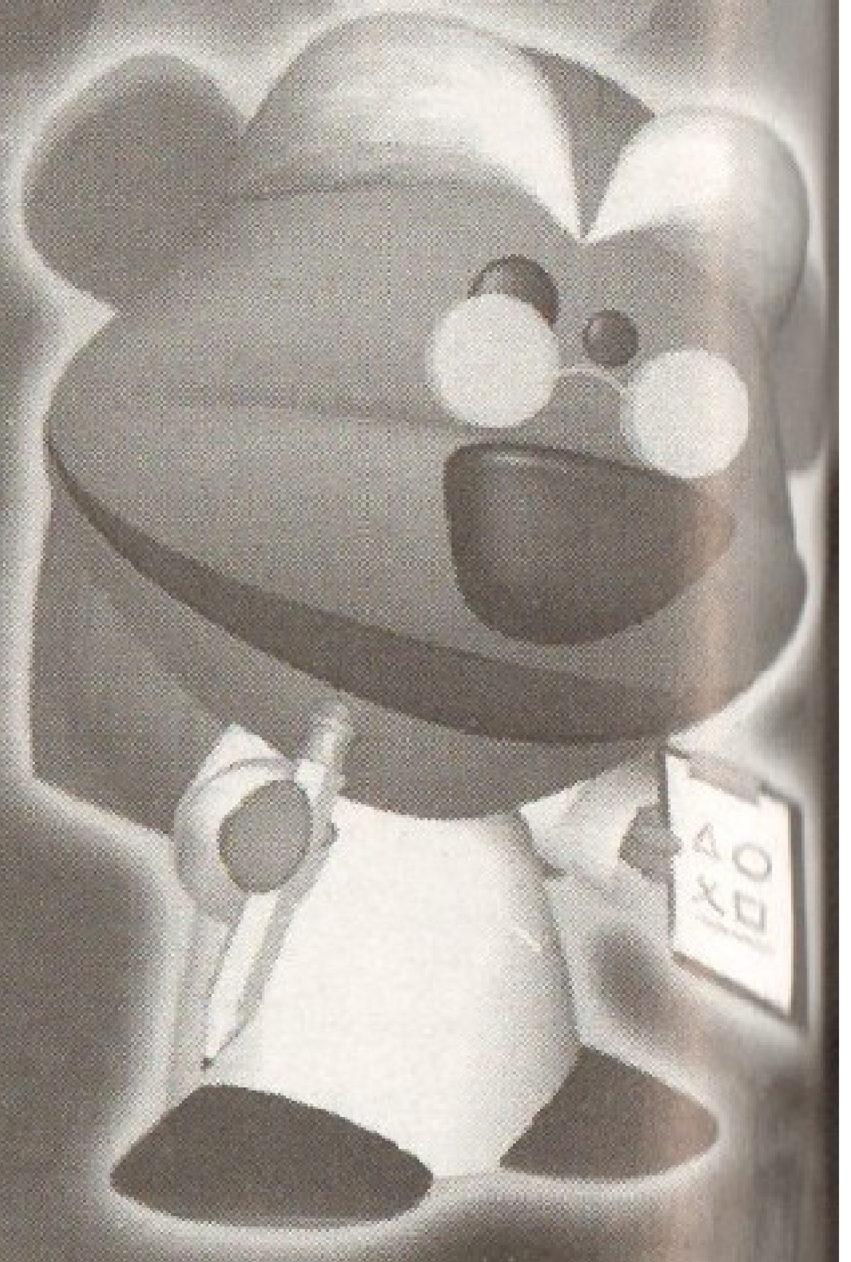
MONEYBAGS

O Moneybags só vê o negócio. Por um preço, em pedras preciosa, claro, o Moneybags entrega coisas espantosas. Ele consegue abrir caminhos de passagem, activar portas e pontes e vender-te os serviços de algumas criaturas talentosas por *hã-hã* uma pequena quantia. Se puderes pagar, deves dizer YES (sim) às exigências do Moneybags. Contudo, se disseres NO (não), é provável que aborreças este urso ganancioso, o que já de si pode ser uma recompensa...

ZOE

A Zoe é uma fada que salva os progressos do Spyro pelo Mundo Esquecido. Quando a vires, aproxima-te e ela enfeitiça o Spyro com um feitiço de salvamento da progressão. Da próxima vez que o Spyro perder uma batalha, ele regressa ao último local onde a Zoe o enfeitiçou, se ainda lhe restarem vidas. Mas, lembra-te que este feitiço de salvamento apenas dura enquanto estiveres no nível. Tens de seleccionar SAVE GAME (guardar jogo) no menu Pausa, se quiseres guardar o teu jogo no MEMORY CARD (Cartão de Memória).

O PROFESSOR [THE PROFESSOR]



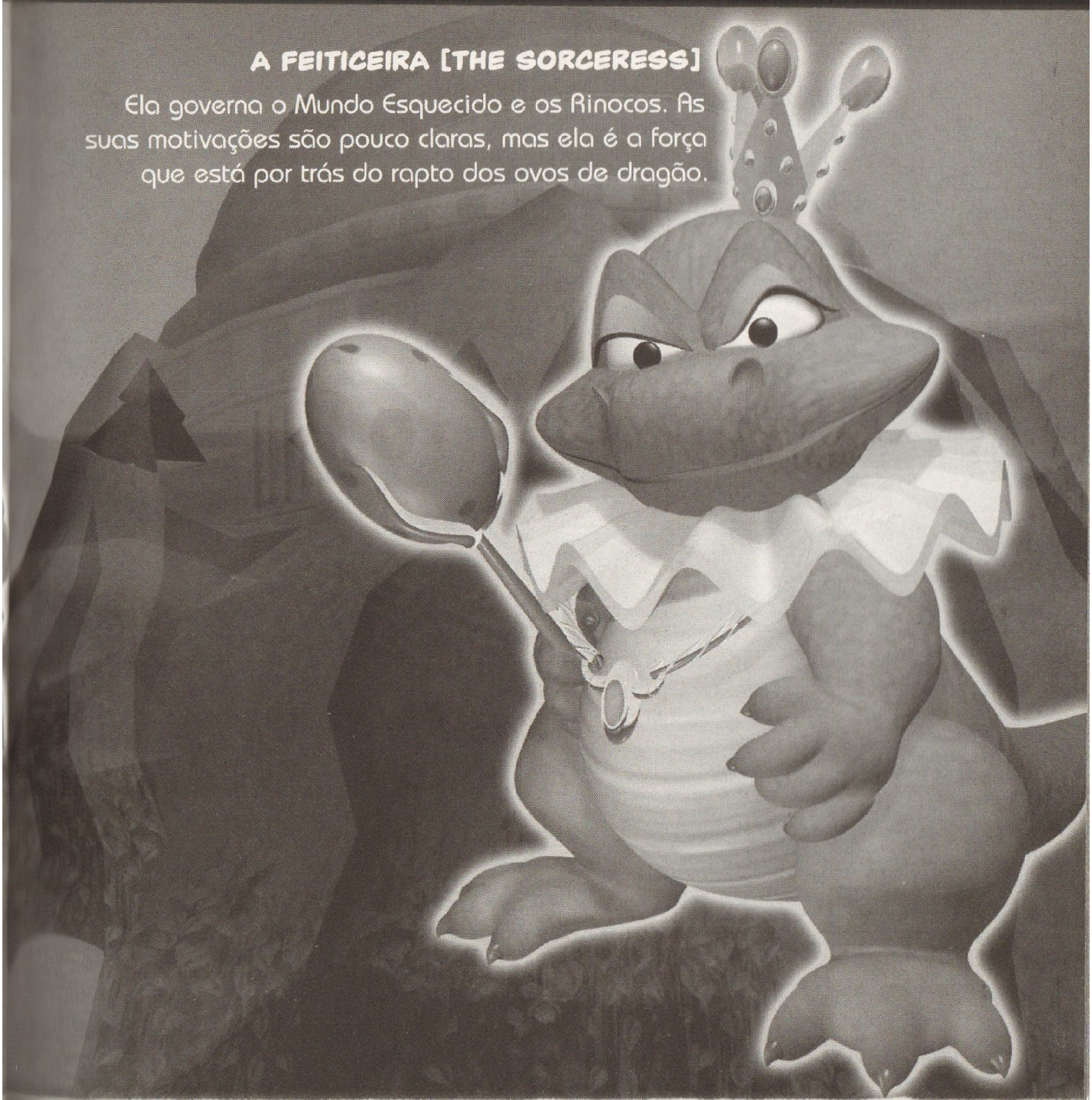
O Professor, um antigo amigo do Spyro, possui também um laboratório de investigação nos Mundos Esquecidos, e, ao que parece, o Agente 9 foi, há muitos anos atrás, o seu melhor aluno! Infelizmente, enquanto o Professor estudava em Avalar, o seu laboratório caiu no abandono.

BIANCA

Ela é a aprendiza da Feiticeira e foi ela quem liderou os Rinocos no roubo dos ovos. A Bianca gosta de fazer ameaças ao Spyro. Se o Spyro tem medo? "OOOOOOH, tenho as minhas escamas todas as tremer!"

A FEITICEIRA [THE SORCERESS]

Ela governa o Mundo Esquecido e os Rinocos. As suas motivações são pouco claras, mas ela é a força que está por trás do rapto dos ovos de dragão.

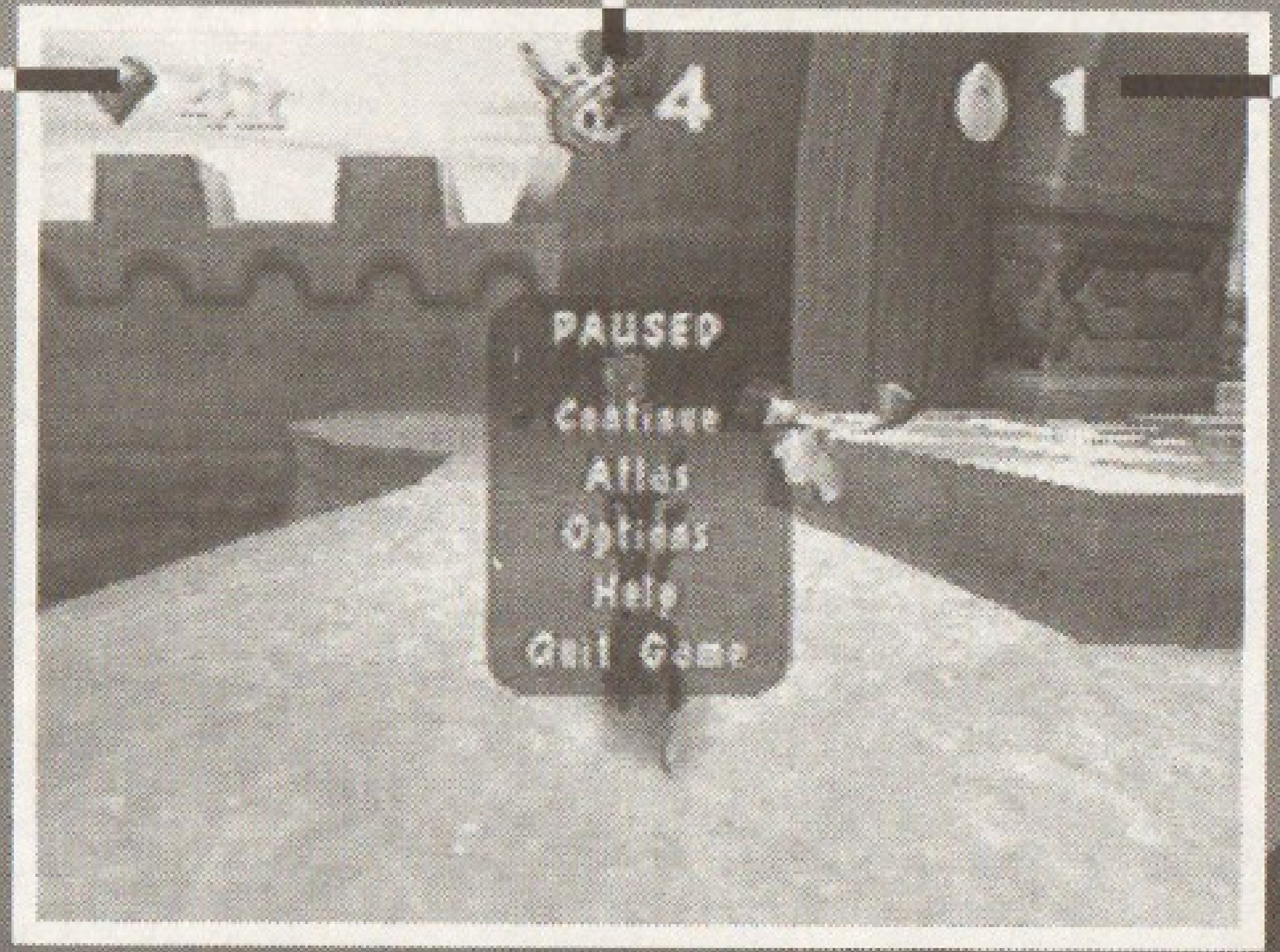


O ECRÃ DE JOGO [THE GAME SCREEN]

N.º de vidas restantes [No. of lives remaining]

Total de pedras preciosas encontradas [Total gems found]

Total de ovos encontrados [Total eggs found]



O MENU DE PAUSA [THE PAUSE MENU]

Prime o botão START durante o jogo para abrires o menu de pausa. Prime ↑ ou ↓ para realçares uma opção, depois prime o botão ⊗ para a seleccionares.

CONTINUE : (continuar) Regressar ao jogo.

ATLAS : Ver os progressos pelo Mundo Esquecido.

OPTIONS : (opções) Reconfigurar as definições do jogo.

HELP : (ajuda) Os ecrãs da ajuda podem fornecer instruções sobre determinados comandos da personagem actual, para um nível ou desafio em particular. Selecciona esta opção se precisares de ajuda rapidamente.

QUIT GAME : (abandonar jogo) Se fizeres uma pausa no jogo enquanto visitas um dos Mundos-Capital, terás a oportunidade de abandonar o jogo em que te encontras e regressares ao Ecrã do Título. Se não estiveres num Mundo-Capital, esta opção poderá ser diferente, tal como EXIT LEVEL (sair do nível), EXIT AREA (sair da área) ou QUIT RACE (sair da corrida), permitindo-te terminar o desafio em que te encontras.

O ATLAS [THE ATLAS]

O Atlas é um registo de todos os teus feitos no Mundo Esquecido.
Utiliza o Atlas para:

- Manteres um registo da contagem dos teus ovos e pedras preciosas ou para veres quantos ainda te falta encontrar.
- Ver quais as tarefas especiais que realizaste em cada reino.
- Ver qual a percentagem da aventura que completaste em cada reino ou em todos os mundos.

Abre o Atlas premindo o botão START, seleccionando ATLAS a partir do Menu da Pausa e premindo o botão ⊗. Além disso, podes premir o botão SELECT durante o jogo para ires directamente para a página do Atlas do nível em que te encontras. Se premires o botão ▣, podes ver o epílogo dos eventos de cada nível, quando os tiveres concluído.

No Atlas, podes ver todos os mundos que visitaste ou que visitarás, listados na página do Conteúdo. Na página oposta encontra-se o número de pedras preciosas e ovos de dragão a encontrar em cada mundo e o número dos já recolhidos. No fundo encontra-se o total de pedras preciosas e ovos de todos os mundos e a percentagem da aventura que já completaste.

Vira a página premindo ⬅ ou ➡. As páginas seguintes são para o mundo em que te encontras. Os reinos visitados estão escritos a negro. Os reinos que ainda não visitaste estão a cinzento.

OPTIONS (OPÇÕES)

Prime ⬆ ou ⬇ para realçares uma opção, depois prime o botão ⊗ para a seleccionares.

SAVE GAME : (guardar jogo) Guarda os teus progressos no jogo. Quando regressares, o Spyro continuará a partir do último reino em que estavas a jogar no momento da gravação.

GENERAL : (geral) As opções básicas podem ser reconfiguradas aqui. Consulta a secção intitulada "OPÇÕES GERAIS ", mais à frente neste manual, para mais detalhes.

SOUND : (som) Ajusta as opções do som... mas, acho que isso era óbvio, não é verdade ....

BACK : (regressar) Regressar ao menu da Pausa.

MEMORY CARDS (CARTÕES DE MEMÓRIA)

Se tiveres um MEMORY CARD (Cartão de Memória) podes guardar os teus progressos pelo jogo. Aconselhamos-te vivamente a não inserires ou removeres MEMORY CARDs (Cartões de Memória) após teres ligado a consola (ON). Certifica-te que tens um bloco livre no teu MEMORY CARD (Cartão de Memória) antes de começares a jogar. Podes guardar no máximo três jogos diferentes num mesmo bloco do MEMORY CARD (Cartão de Memória).

COMO GUARDAR O JOGO [SAVING YOUR GAME]

Como explicámos anteriormente, antes de começares um novo jogo deves criar um ficheiro de gravação no Ecrã do Título. Após teres criado o ficheiro, o teu jogo será actualizado automaticamente, à medida que viajas pelos níveis. Podes também guardar o teu jogo a qualquer momento, seleccionando SAVE GAME (guardar jogo) nas Opções do menu Pausa. Tem em atenção que se fizeres uma gravação manual durante o jogo, será esta gravação que será apagada sempre que o MEMORY CARD (Cartão de Memória) for actualizado.

COMO CARREGAR UM JOGO GUARDADO [LOADING A SAVED GAME]

Para carregar um jogo guardado, tens de ter um MEMORY CARD (Cartão de Memória) que contenha um ficheiro do SPYRO: YEAR OF THE DRAGON inserido na ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 1 ou na ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 2. A partir da janela das opções anteriores ao jogo, utiliza os botões de direcção e o manípulo esquerdo para realçares LOAD GAME (carregar jogo) e prime o botão ⊗. Utiliza os botões de direcção novamente para realçares o ficheiro que desejas carregar e prime o botão ⊗ para o carregares. Serás levado directamente para o último nível em que gravaste o jogo.

OPÇÕES GENERAL (GERAIS) [GENERAL OPTIONS]

CAMERA :	(câmara) Define a câmara para PASSIVE (passiva) ou ACTIVE (activa). No modo Passive (passivo), controlas os movimentos da câmara premindo os botões L2 ou R2. No modo Active (activo) o computador movimenta a câmara por ti.
VIBRATION :	(vibração) Liga (ON) ou desliga (OFF) a Função de Vibração do teu Comando Analógico (DUALSHOCK®).
HORIZONTAL/VERTICAL :	Selecciona "HORIZONTAL" ou "VERTICAL", depois prime ⬅ ou ➡ para alterares o posicionamento do ecrã.
BACK :	(regressar) Selecciona esta opção e prime o botão ⊗ para regressares ao Menu das Opções.

OPÇÕES SOUND (SOM) [SOUND OPTIONS]

VOICE :	(voz) Liga (ON) ou desliga (OFF) as vozes durante o jogo.
SOUND VOLUME :	(volume do som) Prime ⬅ ou ➡ para aumentares ou diminuíres o volume dos efeitos sonoros.
MUSIC VOLUME :	(volume da música) Prime ⬅ ou ➡ para aumentares ou diminuíres o volume da música durante o jogo.
SPEAKERS :	(saída de som) Alterna a saída de som entre Stereo (estéreo) e Mono (monoaural).
BACK :	(regressar) Selecciona esta opção e prime o botão ⊗ para regressares ao Menu Opções.

JOGO TERMINADO [GAME OVER]

Quando o Spyro tiver perdido todas as suas vidas, surge-te o ecrã "GAME OVER" (jogo terminado). Premindo o botão START (iniciar) poderás continuar a partir do Mundo-Capital do último nível que visitaste. Começas o jogo com os itens e as jóias do Spyro repostos, mais 5 vidas.

SUGESTÕES [HINTS]

(ou "Como dar com o caminho nos Mundos Esquecidos") [(or "How To Find Your Way In The Forgotten Worlds")]

Aparentemente, a Feiticeira enviou os seus Rinocos e lacaios ladrões de ovos para que cacem os ovos e impeçam o Spyro de lhes pôr as suas patinhas escamosas em cima. Existem muitas terras diferentes para o Spyro explorar e em cada uma delas existem vários objectivos a alcançar antes de poder regressar a casa.

1. Ajudar os habitantes locais a resolver os problemas causados pelos Rinocos ou por outros servos da Feiticeira
2. Derrotar inimigos
3. Localizar todos os ovos e pedras preciosas de cada região
4. Encontrar o portal que permite regressar ao Mundo-Capital.

Se o Spyro alcançar todos os seus objectivos, ele pode estar certo de ser recompensado com novos ovos, assim como de ter acesso a novas regiões. Se descobrir ovos suficientes, o Spyro poderá finalmente encarar a Feiticeira frente a frente. Mas, primeiro, ele tem de enfrentar cada um dos malvados chefes de cada região.

Definitivamente, nesta aventura não há lugar para férias!!!

FICHA TÉCNICA [CREDITS]

Criado e Desenvolvido por
Insomniac Games

Insomniac Games :
Brian Allgeier
Ryan Denniston
Chad Dezern
Gavin Dodd
Stephanie Duke
Jackie Evanochick
John Fiorito
Dave Hancock
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
James Justin
John Lally
Lloyd Murphy
Ted Price
Roberto Rodriguez
Vanessa Russell
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Caroline Trujillo
Oliver Wade
Matthew Whiting

Design adicional por
Cerny Games

Cerny Games :
Michael John
Mark Cerny

Música de
Stewart Copeland
Ryan Beveridge

Música gravada por
Jeff Seitz

Design do Spyro por
Charles Zembillas

Som de:
Warner Bros.

Post Prod.:
Mike Gollom
Bryan Watkins
Universal Sound:
Ron Horwitz

Vozes das personagens principais

Spyro :	Tom Kenny
Sparx :	Andre Sogliuzzo
Hunter :	Gregg Berger
Moneybags :	Neil Ross
Zoe :	Carolyn Lawrence
Sheila :	Edita Brychta
Sargento Byrd :	Tom Kenny
Bentley :	Neil Ross
Agente 9 :	Richard Tatum
Bianca :	Pamela Hayden
A Feiticeira :	Flo Di Re

Vozes das personagens adicionais por :

Edita Brychta
Pamela Hayden
Victoria Hoffman
Tom Kenny
Carolyn Lawrence
David Lodge
Flo Di Re
Neil Ross
Andre Sogliuzzo
Richard Tatum
Daisy Torme
Marcelo Tubert

Publicado e produzido por
Sony Computer
Entertainment Europe

SCEE

Produtor Executivo :
David Bowry

Produtor:
Emma Burwood

Gestor de Produto, Europa :
Isabelle Tomatis

Responsável de RP, Europa :
Imogen Baker

Copywriter :
Jim Sangster

Design da embalagem e do manual :
Steve O'Neill

Aprovação de GQ do manual :
Stephen Griffiths

Gestor de GQ interna
Dave Parkinson

Supervisor dos testes
Jim McCabe

Chefe dos testadores
Phil Green

Testadores
Ian Cunliffe
Michael Kennedy
Carl McKane
Ian McEvoy
Paul French

TRC
Paul French
John Hale

Director de localização
Vanessa Wood

Coordenador de localização
Elodie Hummel

Testadores de localização
Francês - Gaëlle Leysour, Nadège Josa
Alemão - Britta Kuhnen
Italiano - Domenico Visone
Espanhol - Susana Paredes, Miguel Ataz

Agradecimentos especiais a:
Aly Farrow
Michael Huang
Nora Branning
Peter Hastings

Produzido em associação com:
Universal Interactive Studios

UIS
V.P Sénior e Director Geral
Jim Wilson

Produtor
Ricci Rukavina

Coordenador de produção
Melissa Miller

Marketing
Prity Patel
Marcus Savino

Dept.º jurídico
Todd Whitford

Agradecimentos especiais a
Hellene Runtagh
Cynthia Cleveland

Προφυλάξεις

ů Ο δίσκος αυτός περιέχει λογισμικό για τη συσκευή οικιακού βιντεοπαιχνιδιού **PlayStation®**. Μη χρησιμοποιείτε ποτέ τον δίσκο αυτό σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα, καθώς μπορεί να προκληθεί βλάβη. ů Ο δίσκος αυτός είναι σύμφωνος με τις προδιαγραφές **PlayStation®** μόνο για την Ευρωπαϊκή αγορά. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκδόσεις του **PlayStation®** με ξένες προδιαγραφές. ů Διαβάστε με προσοχή το Εγχειρίδιο Οδηγιών **PlayStation®** για να είστε βέβαιοι ότι κάνετε σωστή χρήση του. ů Όταν εισάγετε τον δίσκο αυτό στο **PlayStation®**, τοποθετήστε τον πάντοτε με την ετικέτα προς τα πάνω. ů Όταν κρατάτε τον δίσκο, μην αγγίζετε την επιφάνειά του. Πιάστε τον από την άκρη. ů Διατηρήστε τον δίσκο καθαρό και χωρίς γδαρσίματα. Αν η επιφάνειά του λερωθεί, σκουπίστε την απαλά με ένα μαλακό πανί. ů Μην αφήνετε τον δίσκο κοντά σε εστίες θερμότητας ή εκτεθειμένο στον ήλιο ή σε υπερβολικά υγρά μέρη. ů Ποτέ μην επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε ραγισμένο ή παραμορφωμένο δίσκο ή δίσκο που επιδιορθώθηκε με κολλητικές ουσίες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία της συσκευής.

Προειδοποιήσεις για την υγεία σας

Για τη δική σας υγεία, θα πρέπει να ξεκουράζεστε για 15 λεπτά περίπου μετά από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε το παιχνίδι όταν είστε κουρασμένοι ή σας λείπει ύπνος. Πάντοτε παίζετε σε καλά φωτισμένο δωμάτιο και μένετε όσο το δυνατόν μακρύτερα από την οθόνη της τηλεόρασης. Μερικοί άνθρωποι παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις όταν βλέπουν φώτα ή σχέδια να αναβοσβήνουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Στα πρόσωπα αυτά μπορεί να εμφανίζονται κρίσεις όταν παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ακόμη και σε παίκτες που δεν εμφανίστηκε ποτέ κρίση, μπορεί εντούτοις να παρουσιαστεί μία επιληπτική κατάσταση η οποία δεν εντοπίζεται. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας πριν παίξετε βιντεοπαιχνίδια αν αντιμετωπίζετε κάποια επιληπτική κατάσταση ή αμέσως αν εμφανιστεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω συμπτώματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ζαλάδα, αλλοιωμένη όραση, συσπάσεις μυών, άλλες ακούσιες κινήσεις, απώλεια συνείδησης του περιβάλλοντος, διανοητική σύγχυση ή/και σπασμοί.

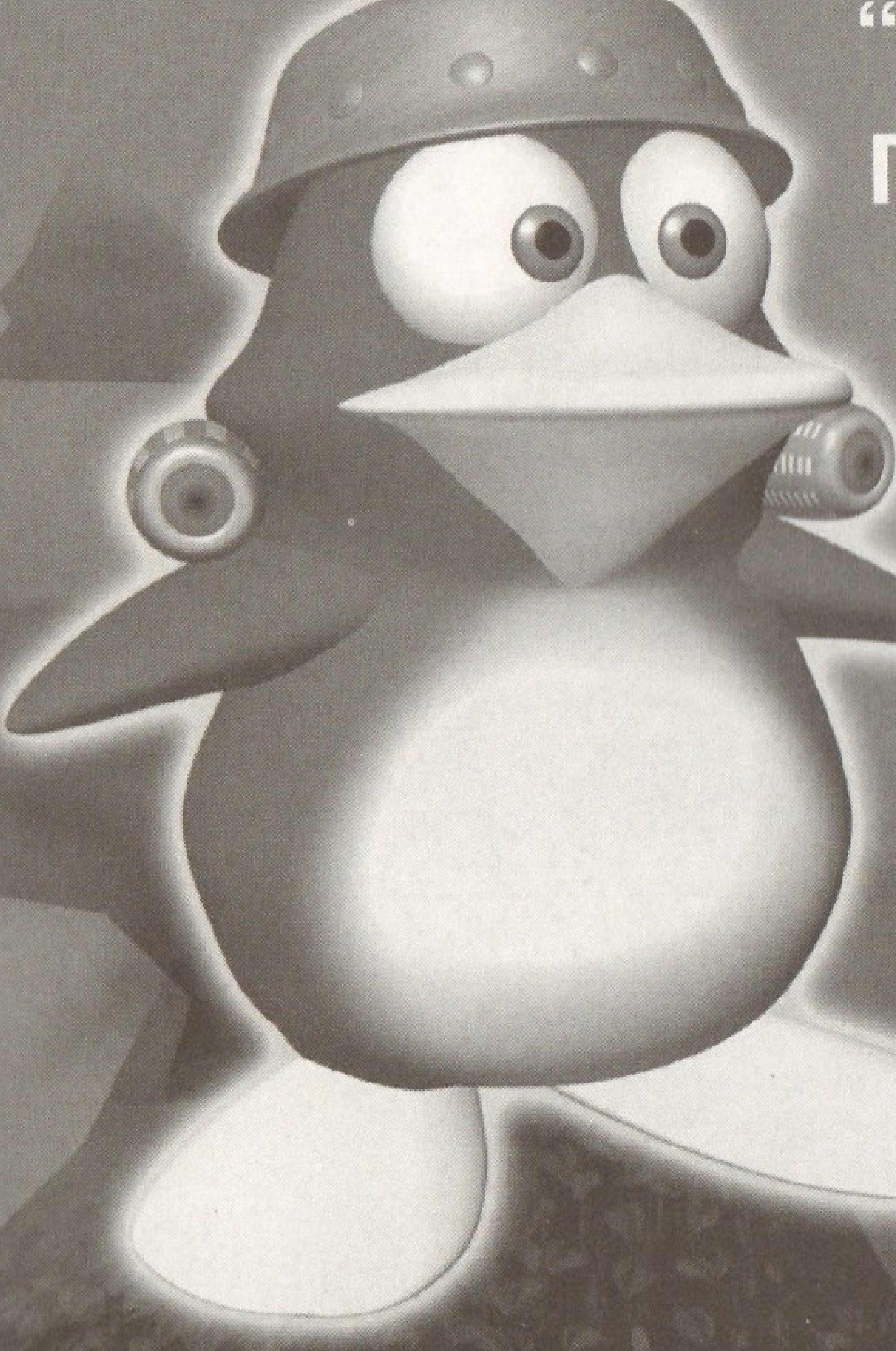
Δείτε το οπισθόφυλλο αυτού του εγχειριδίου για τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών και τα Τηλέφωνα Τεχνικής Υποστήριξης Παιχνιδιών.

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Spyro Year of the Dragon™ & © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Library programmes © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02835

ΕΛΛΗΝΙΚΑ



“ΤΩΡΑ ΔΩΣΕ ΠΡΟΣΟΧΗ, ΣΠΥΡΟ!

Το να είσαι δράκος δεν είναι εύκολο, ξέρεις. Εάν θέλεις να μάθεις να πετάς, να φτύνεις φλόγες και να εξερευνείς επικίνδυνες, ανεξερεύνητες περιοχές, θα πρέπει να είσαι συγκεντρωμένος! Αυτό το βιβλίο οδηγιών θα σε βοηθήσει να “πιάσεις” τα βασικά. Γι’ αυτό, μην κάνεις βλακείες και ΔΙΑΒΑΣΕ ΤΟ!!!!”

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

Ρυθμίστε την Κονσόλα σύμφωνα με τις οδηγίες που υπάρχουν στο Βιβλίο Οδηγιών. Τοποθετήστε το δίσκο του SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™ και κλείστε το κάλυμμα του δίσκου. Εισαγάγετε ένα χειριστήριο στην υποδοχή Χειριστηρίου 1. Τώρα, γυρίστε το πλήκτρο ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ (POWER) της Κονσόλας στη θέση ON.

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ

Για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού και την πρόοδό σας, εισαγάγετε μία ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ στην είσοδο ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 1 ή στην είσοδο ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 2 της κονσόλας σας, ΠΡΙΝ ξεκινήσετε το παιχνίδι. Μην εισάγετε ή αφαιρείτε την ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, από τη στιγμή που η κονσόλα θα τεθεί σε λειτουργία. Μπορείτε να φορτώνετε τα αποθηκευμένα παιχνίδια σας από την ίδια ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ ή από οποιαδήποτε κάρτα μνήμης που περιέχει προηγούμενα αποθηκευμένα παιχνίδια SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™. Βεβαιωθείτε ότι η ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ που χρησιμοιείτε διαθέτει ένα τουλάχιστον ελεύθερο μπλοκ. Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με την αποθήκευση και τη φόρτωση των παιχνιδιών, ανατρέξτε στην ενότητα "Αποθήκευση και Φόρτωση Δεδομένων Παιχνιδιού", παρακάτω στο βιβλίο οδηγιών.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΓΛΩΣΣΑΣ

Το παιχνίδι επιλέγει αυτόματα τα αγγλικά ως τη γλώσσα που χρησιμοποιείται μέσα στο παιχνίδι. Εάν θέλετε να την αλλάξετε, πατήστε ⬅ ή ➡ στην Οθόνη Τίτλων, για να επιλέξετε τη γλώσσα που θέλετε. Παρακαλούμε έχετε υπ' όψιν σας ότι, από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, δεν θα μπορείτε να αλλάξετε τη γλώσσα του παιχνιδιού.

Μόλις αποθηκεύσετε ένα παιχνίδι σε μία ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, το παιχνίδι θα επιλέγει αυτόματα τη γλώσσα που έχετε υποδείξει όποτε χρησιμοποιείτε τη συγκεκριμένη ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ.

Η ΧΡΟΝΙΑ ΤΟΥ ΔΡΑΚΟΥ

Κάθε δώδεκα χρόνια, στο Βασίλειο των Δράκων γιορτάζουν ένα πολύ σημαντικό γεγονός: την άνοιξη της χρονιάς αυτής που είναι γνωστή ως η "Χρονιά του Δράκου", οι νεράιδες φέρνουν στον κόσμο μια νέα "καλαθιά" με δρακο-αυγά, και δράκοι καταφθάνουν από παντού για να χορέψουν, να φάνε με την ψυχή τους και γενικά να γλεντήσουν μέχρι να πέσουν όολοι... αυγουθενωμένοι.

Η Χρονιά του Δράκου έφτασε και πάλι και οι νεράιδες έφεραν 150 αυγά στους τόπους των δράκων. Ωστόσο, εν αγνοία των δράκων που γλεντοκοπούσαν, πρόκειται να αποκαλυφτεί μια καταχθόνια συνωμοσία...

Γιατί πολύ μακριά –στην άλλη άκρη του κόσμου– υπάρχει ένα βασίλειο, που οι δράκοι το έχουν ξεχάσει εδώ και καιρό. Τόσο πολύ μάλιστα, που ακόμη κι οι θρύλοι που αναφέρουν τους "Λησμονημένους Κόσμους" έχουν ξεχαστεί. Αυτό το ελεεινό βασίλειο κυβερνάται από μια τιποτένια και κακιασμένη Μάγισσα, η οποία έχει μπουχτίσει επειδή την έχουν ξεχάσει.

Καθισμένη λοιπόν στον ξεχασμένο θρόνο της, η Μάγισσα κατέστρωσε ένα διαβολικά σατανικό σχέδιο. Ένα σχέδιο για να αναβιώσει η ξεθωριασμένη μαγεία στο ξεχασμένο βασίλειό της. Ένα σχέδιο για να κατακτήσει τον κόσμο των δράκων μια για πάντα.

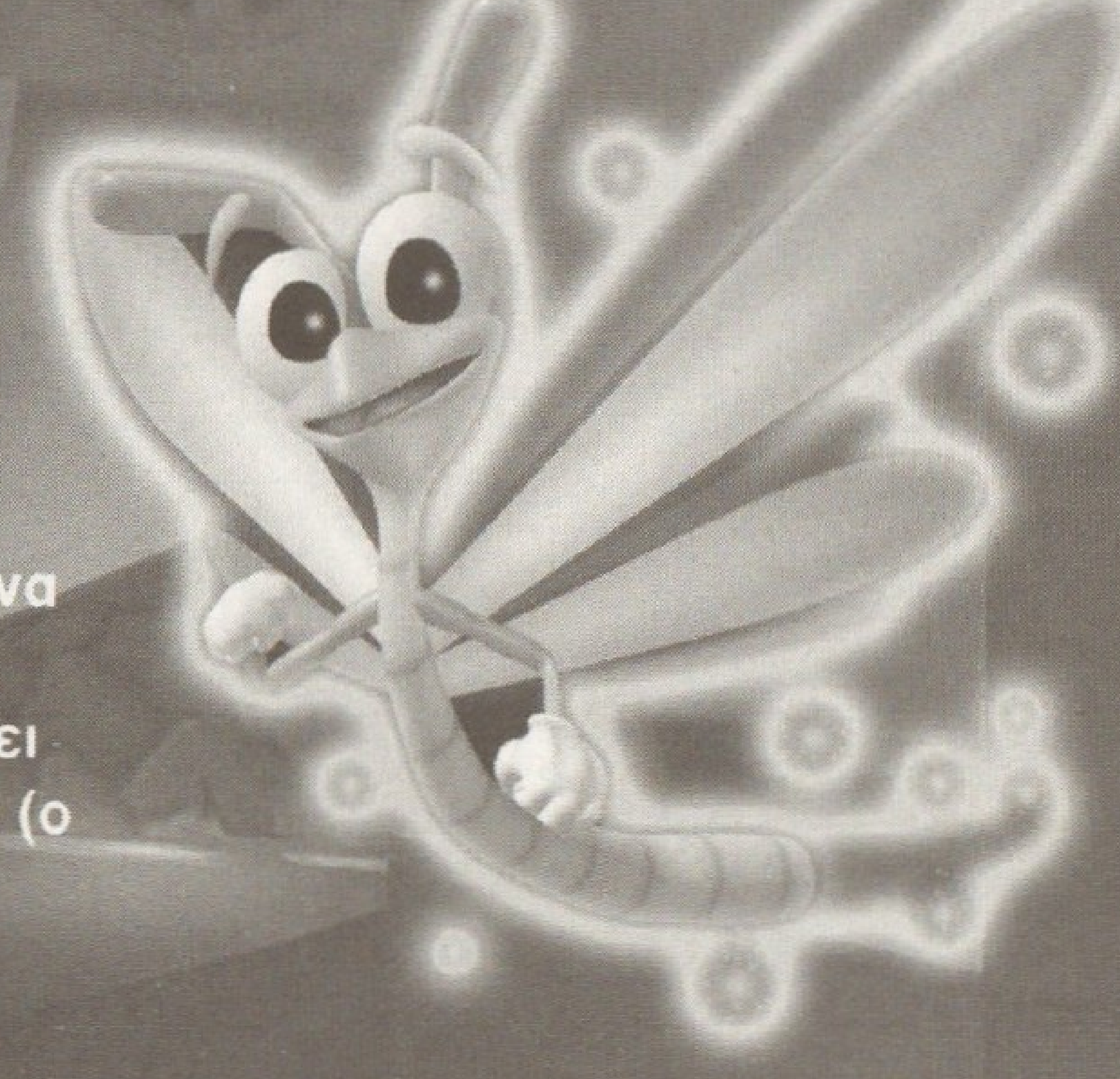
Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη βοήθεια από τη στρατιά των κερατομύτηδων "ράινοκ", τη συνεργασία της μυστηριώδους συνεργάτιδάς της Μπιάνκα (Bianca) και, φυσικά, τα 150 μαγικά δρακο-αυγά...

ΣΠΥΡΟ Ο ΔΡΑΚΟΣ – τι ήρωας!!

Η ζωή είναι φανταστική όταν είσαι δράκος και ειδικά ένας διάσημος δράκος, όπως ο Σπύρο. Έγινε διάσημος από τότε που κατατρόπωσε ΔΥΟ αντιπαθητικούς δικτάτορες και απελευθέρωσε εκατοντάδες πλάσματα από τη σκλαβιά. Ποιος άλλος θα ήταν πιο κατάλληλος για να ανακαλύψει τα δρακο-αυγά, εκτός από τον γενναίο δρακούλη της Χώρας των Δράκων;

Γεμάτος αυτοπεποίθηση και αναίδεια, συχνά σκέφτεται ότι οι μεγαλύτεροι δράκοι δεν εκτιμούν την ασέβειά του, αλλά ακόμη κι αυτοί δεν μπορούν να μην θαυμάσουν τη γενναιότητά του!

...και ο ΣΠΑΡΞ Η ΔΡΑΚΟΜΥΓΑ



Ο καλύτερος φίλος του Σπύρο είναι μία δρακόμυγα που τη λένε Σπαρξ. Είναι ένα πολυάσχολο πλασματάκι που τρελαίνεται να βοηθά τον Σπύρο στη συλλογή θησαυρών. Εξάλλου, όταν μένει κοντά στον Σπύρο έχει περισσότερες πιθανότητες να φάει κατιτίς (ο Σπαρξ ΛΑΤΡΕΥΕΙ τις πεταλουδίτσες).

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Λοιπόν, όπως φαίνεται αυτή είναι η μόνη ενότητα του βιβλίου οδηγιών που πρόκειται να διαβάσετε (παρόλο που και οι υπόλοιπες είναι πραγματικά συναρπαστικές, ειδικά αυτή με τους συντελεστές που υπάρχει στο τέλος!!!). Σοβαρά όμως, υπάρχουν ορισμένα πράγματα που πρέπει να μάθετε πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, γι' αυτό μην μας έρθετε κλαίγοντας μόλις καταλάβετε ότι δεν ξέρετε να πετάτε, εντάξει;

Εάν χρησιμοποιείτε Αναλογικό Χειριστήριο (DUALSHOCK®), μπορείτε να παίζετε το παιχνίδι με τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή με τον αριστερό μοχλό. Όταν χρησιμοποιείτε τον αριστερό μοχλό, βεβαιωθείτε ότι ο διακόπτης της αναλογικής θέσης λειτουργίας είναι αναμμένος (η ενδεικτική λυχνία LED θα γίνει Κόκκινη). Μπορείτε να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε τη λειτουργία της δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUALSHOCK®) από το μενού OPTIONS (Επιλογές) για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στην ενότητα "Επιλογές" παρακάτω στο βιβλίο οδηγιών).

ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ - ΚΙΝΗΣΗ

Σε αυτό το βιβλίο οδηγιών τα ⬆, ⬇, ⬅, ➡ κ.λπ., χρησιμοποιούνται για να δείχνουν την κατεύθυνση των πλήκτρων κατεύθυνσης και του αριστερού μοχλού.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΜΕΝΟΥ

Προσωρινή διακοπή / : Επανεκκίνηση παιχνιδιού	Πλήκτρο START
Τονισμός επιλογής μενού / : Περιπλάνηση στις επιλογές	Πλήκτρα κατεύθυνσης ή αριστερός μοχλός
Επιβεβαίωση επιλογής:	Πλήκτρο ⊗
Επιστροφή στην : προηγούμενη οθόνη	Πλήκτρο △

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Κίνηση	Πλήκτρο κατεύθυνσης ή αριστερός μοχλός
Στροφή επιτόπου	Κρατάτε πατημένα τα πλήκτρα L1 / R1 + χρησιμοποιείτε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό για να στρίβετε προς την κατεύθυνση προς την οποία θέλετε να κοιτάτε.
Ανοίγει τον Άτλαντα στη σελίδα για το τρέχον επίπεδο	Πλήκτρο SELECT (ανατρέξτε στην ενότητα "Άτλας" παρακάτω στο βιβλίο οδηγιών)

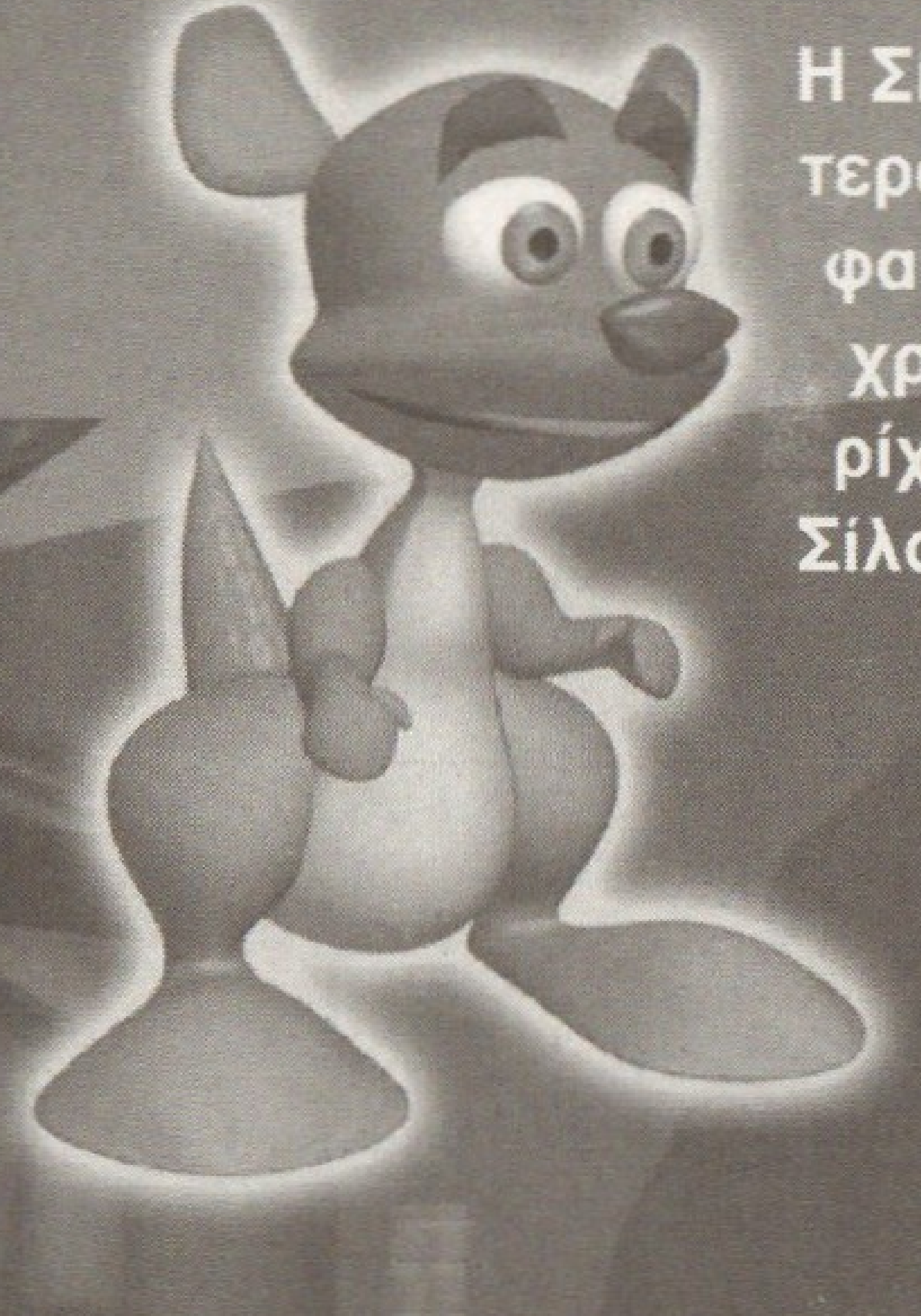
ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΠΥΡΟ

Επίθεση με φλόγα / Φτύσιμο αντικειμένου	Πλήκτρο ◎
Έφοδος / Επίθεση με κριό	Πλήκτρο ▢
Κουτουλιά	Πλήκτρο ⊗ και μετά πλήκτρο △
Άλμα	Πλήκτρο ⊗
Γλίστρημα	Πατήστε δύο φορές το πλήκτρο ⊗
Γλίστρημα, αιώρηση και προσγείωση	Πλήκτρο ⊗ (δύο φορές), μετά πλήκτρο △
Βουτιά/ Υποβρύχια έφοδος	Πλήκτρο ▢
Υποβρύχιο πλατσούρισμα	Πλήκτρο ⊗
Άλμα πάνω σε σκάλα και σκαρφάλωμα/κατέβασμα	Πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να πηδήξετε πάνω στη σκάλα και μετά τα πλήκτρα ↑ ή ↓, για να σκαρφαλώσετε ή να κατεβείτε από τη σκάλα

ΟΙ ΝΕΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΟΥ ΣΠΥΡΟ

Ορισμένες φορές ο Σπύρο μπορεί να βρει ειδική βοήθεια κατά τη διάρκεια της αποστολής διάσωσης που έχει αναλάβει. Όταν "λαδώνει" τον Βαλάντιο (Moneybags), ο Σπύρο έχει τη δυνατότητα να απελευθερώνει μερικά πλάσματα που είναι πρόθυμα ν' αγωνιστούν γι' αυτόν. Μετά την πληρωμή του Βαλάντιου, πρέπει να μπείτε στο βασίλειό τους και να τα βοηθήσετε να το απελευθερώσουν πριν συνεργαστούν με τον Σπύρο. Θα μετατραπούν σε πλάσματα με τα οποία θα μπορείτε να παίζετε από καιρό σε καιρό, μέσα σε ορισμένα βασίλεια. Όλα προστατεύονται από τον Σπαρξ. Μόλις ολοκληρώσουν το έργο τους, ο Σπύρο θα τεθεί και πάλι υπό τον έλεγχό σας.

Όταν ο Σπύρο βρίσκεται αντιμέτωπος με τα πανίσχυρα τέρατα που πρέπει να νικήσει για να προχωρήσει στον επόμενο κόσμο, αυτά τα φιλαράκια θα σπεύσουν να τον βοηθήσουν στη μάχη.



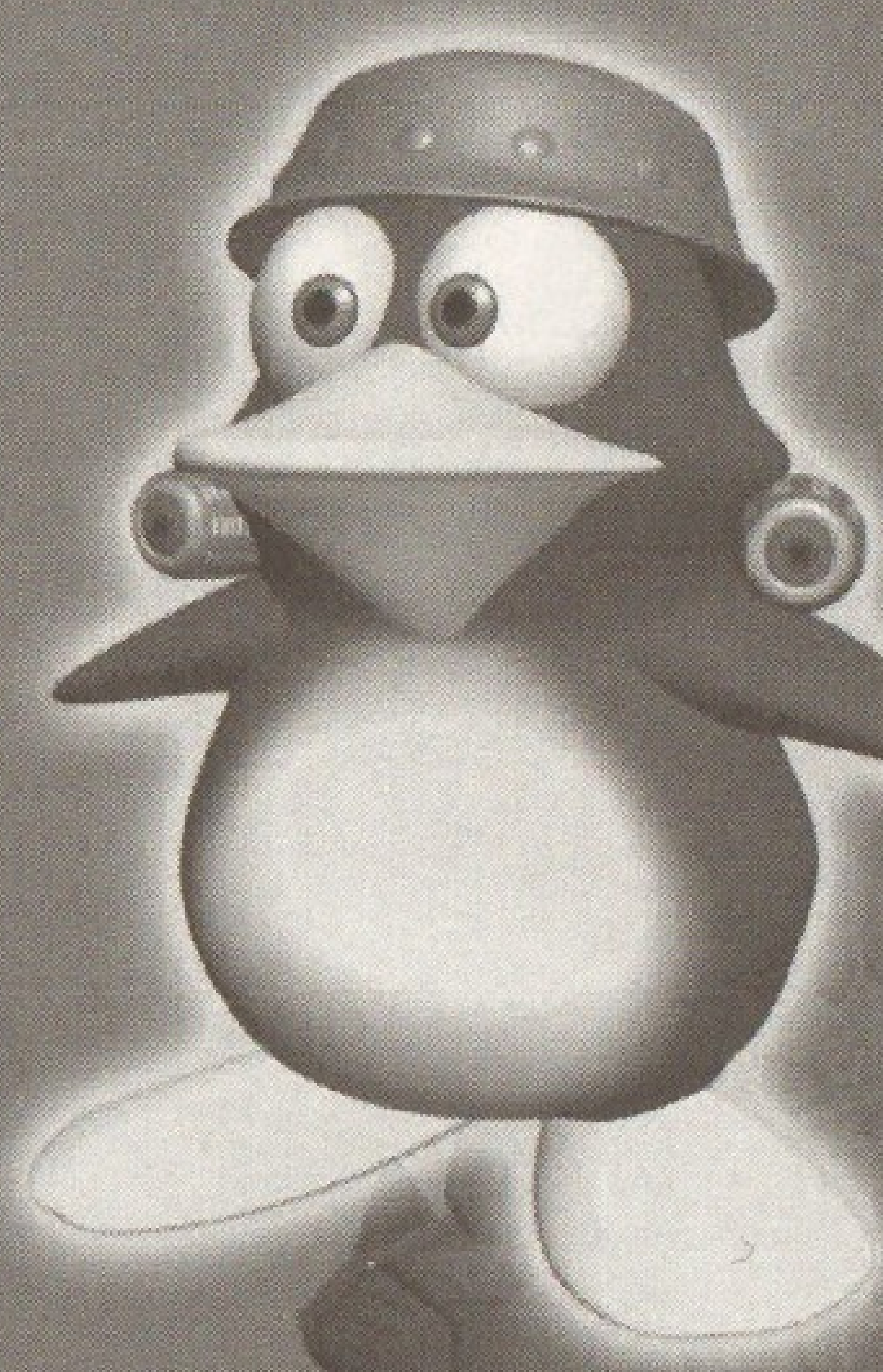
Η ΣΙΛΑ ΤΟ ΚΑΓΚΟΥΡΟ

Η Σίλα (Sheila), ένα σπάνιο καγκουρό των βουνών με τεράστια πίσω πόδια, μπορεί να κάνει άλματα σε φανταστικά ύψη. Επίσης, μπορεί να μένει στον αέρα χρησιμοποιώντας το πηδηματάκι. Όταν κινδυνεύει ρίχνει δυνατές κλωτσιές. Και, εάν σας τσαλαπατήσει η Σίλα, θα γίνετε χαλκομανία.

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΣΙΛΑ

Κλωτσιά	Πλήκτρο □ ή ○
Άλμα	Πλήκτρο ⊗
Πηδηματάκι	Πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να κάνετε το πηδηματάκι και μετά πατήστε ξανά το ⊗, ενώ βρίσκεται στον αέρα.
Διπλό Άλμα	Πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να κάνει το άλμα και μετά πατήστε ξανά το πλήκτρο ⊗] τη στιγμή που προσγειώνεται.
Τσαλαπάτημα της Σίλα	Πλήκτρο ⊗ και μετά πατήστε το πλήκτρο △, ενώ βρίσκεται στον αέρα.

Λοχίας ΜΠΕΡΝΤ

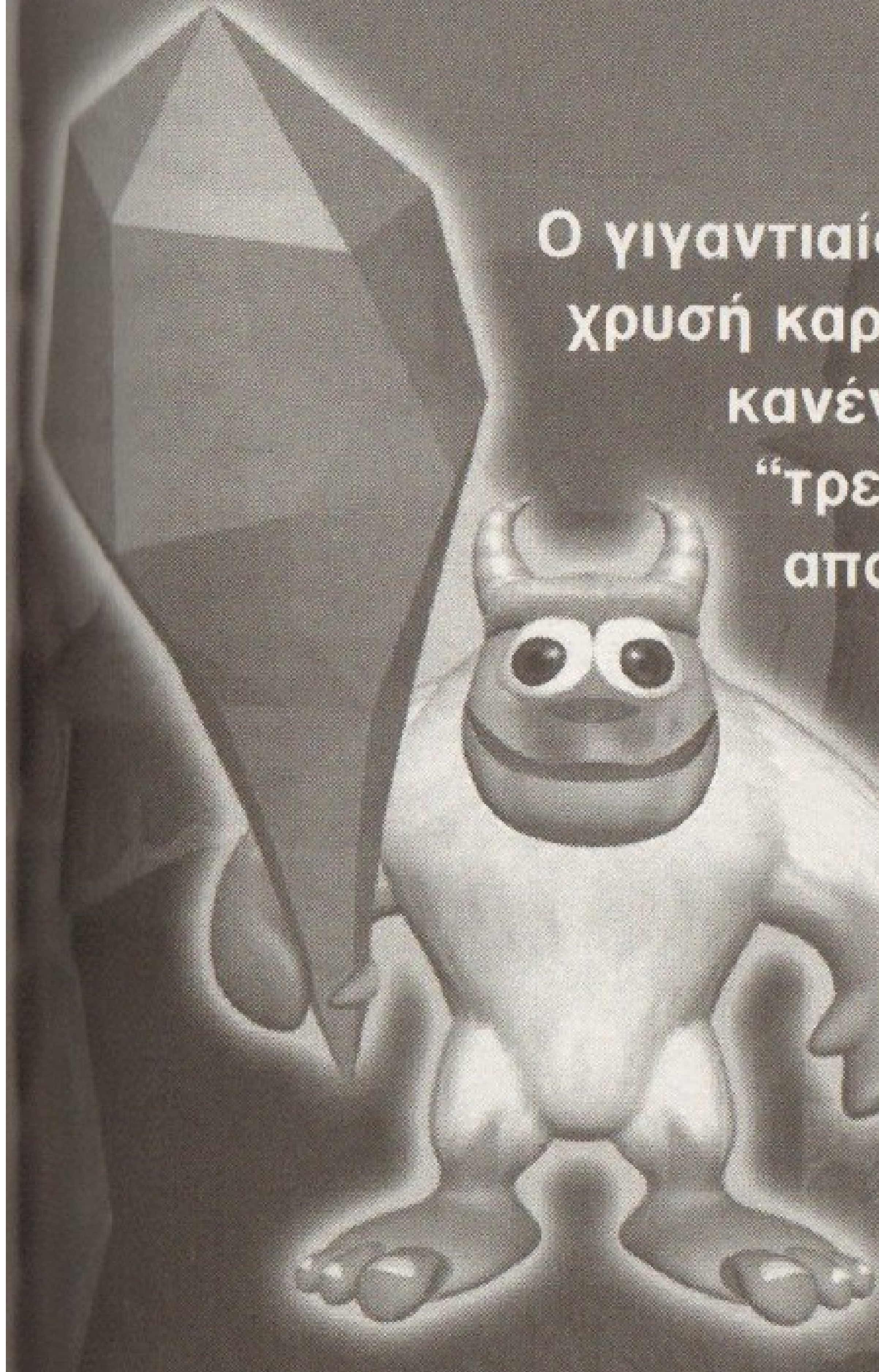


Γνωρίστε τον μοναδικό ιπτάμενο πιγκουΐνο του κόσμου. Ο Λοχίας Μπερντ (Sgt. Byrd) ανατράφηκε από μια οικογένεια κολιμπρί, που του δίδαξαν πώς να πετά. Στη συνέχεια, μόλις μεγάλωσε αρκετά, πέταξε μακριά για να καταταγεί στην Αεροπορία, όπου δημιούργησε το πρώτο σύστημα BAM (Πύραυλος Πτηνού-Αέρος). Οι εκτοξευτήρες BAM είναι τοποθετημένοι στους ώμους του. Επίσης, ο Λοχίας Μπερντ μπορεί να μαζεύει αντικείμενα και να τα πετά με εκπληκτική ακρίβεια.

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ Λοχία ΜΠΕΡΝΤ

Πέταγμα	Πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ⊗ (αφήστε το πλήκτρο ⊗ για να κατέβει).
Μάζεμα αντικειμένων	Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ⊗ για να κάνετε τον Λοχία Μπερντ να πετάξει, μετά χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό για να τον κατευθύνετε πάνω από το αντικείμενο. Μόλις πλησιάσει αρκετά κοντά, ο Λοχίας Μπερντ μαζεύει το αντικείμενο.
Απελευθέρωση αντικειμένων (εν πτήση)	Πλήκτρο □
Βομβαρδισμός αριστερά και δεξιά (εν πτήση)	Πλήκτρα L1 / R1
Πυροδότηση Πυραύλων Ώμου	Πλήκτρο ○

Αλλαγή οπτικής γωνίας	Πλήκτρο △. Όταν βρίσκεται στο έδαφος, πατήστε το πλήκτρο △ για να εναλλάσσετε την κανονική θέση με τη θέση λειτουργίας ελεύθερου σκοπευτή. Όταν βρίσκεται στον αέρα, εναλλάσσετε την κανονική με την εναέρια οπτική γωνία.
Θέση Λειτουργίας Κάμερας Βόμβας	Όταν ο Λοχίας Μπερντ βρίσκεται εν πτήση, με το πάτημα του πλήκτρου △ ο έλεγχος μετατίθεται στη θέση λειτουργίας Κάμερας Βόμβας. Σε αυτή τη θέση λειτουργίας, ο Λοχίας Μπερντ πετά κανονικά, αλλά κοιτάζει προς τα κάτω. Η θέση λειτουργίας Κάμερας Βόμβας είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τη ρίψη με απόλυτη ακρίβεια των βομβών ή των αντικειμένων που μεταφέρει ο Λοχίας Μπερν.

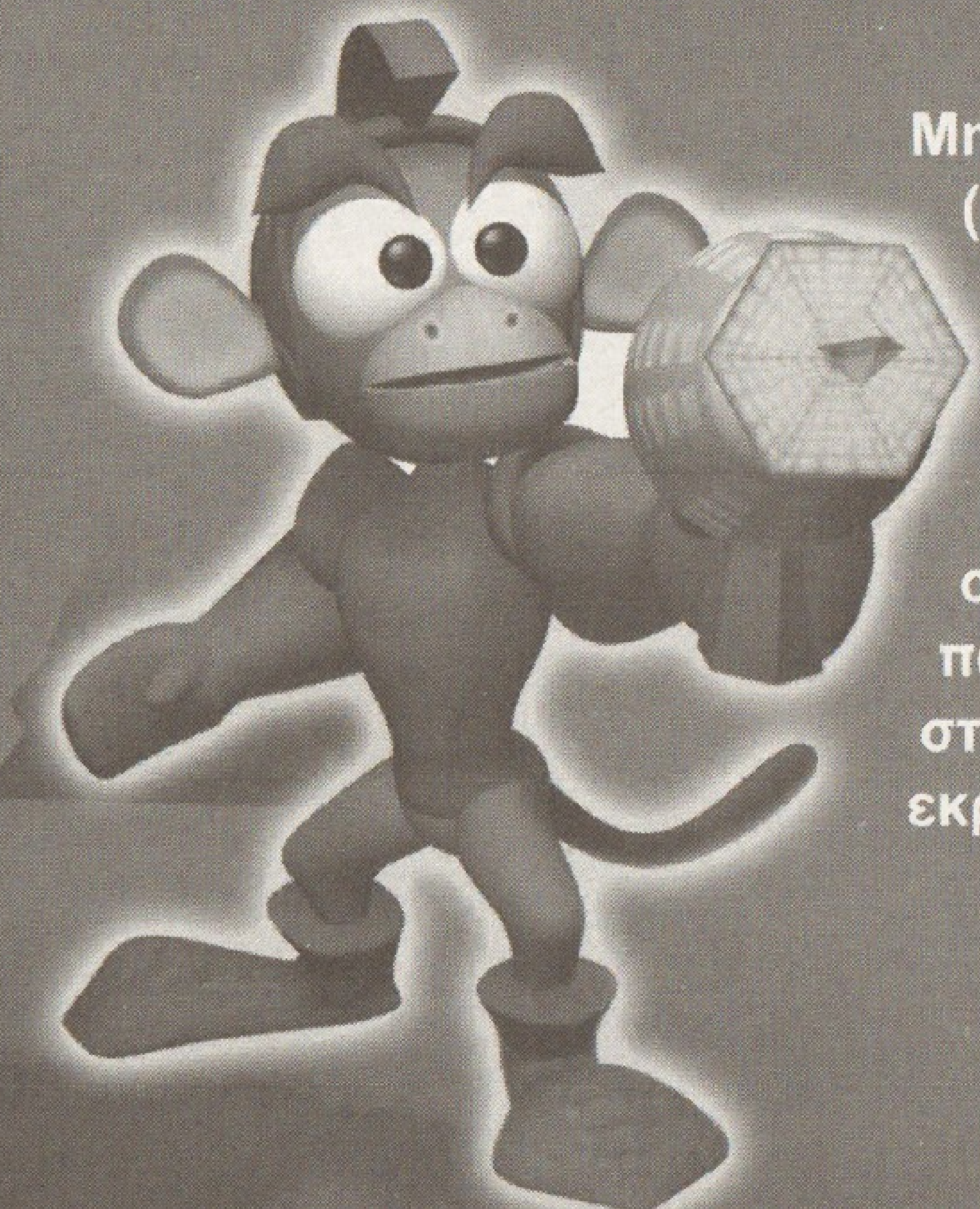


ΜΠΕΝΤΛΕΫ

Ο γιγαντιαίος, αλλά πράος Μπέντλεϋ το Γιέτι (Bentley the Yeti), έχει χρυσή καρδιά. Έχει επίσης, ένα τεράστιο ρόπαλο που δεν αφήνει κανέναν ζωντανό, ώστε να πιαστεί αιχμάλωτος. Όταν "τρελαίνεται", τα κάνει όλα σκόνη. Τα πελώρια εμπόδια δεν αποτελούν πρόβλημα, απλώς τα σπρώχνει μακριά. Η μόνη στιγμή που βάζει στην άκρη το ρόπαλό του είναι για να φορέσει τα γάντια του μποξ.

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΠΕΝΤΛΕΫ

Δυνατό χτύπημα με ρόπαλο	Πλήκτρο ◎
Στριφογύρισμα ροπάλου	Πλήκτρο □
Άλμα	Πλήκτρο ⊗
Σπρώξιμο με τον ώμο	Χρησιμοποιείτε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό για να μετακινείτε κιβώτια ή ογκόλιθους.



ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ 9

Μην κάνετε "μαϊμουδιές" με τον Πράκτορα 9 (Agent 9) γιατί δεν θα τον ξεπεράσετε! Ο Πράκτορας 9 είναι μία από τις μαϊμούδες που έχει στο εργαστήριό του ο καθηγητής. Βέβαια, μετά από ειδική μεταχείριση και εκπαίδευση, δεν είναι πλέον ένας συνηθισμένος χιμπαντζής. Πρόκειται για έναν πανέξυπνο ειδικό συνεργάτη, που ειδικεύεται στη χρήση βομβών λέιζερ και στην πρόκληση εκρήξεων με μεγάλη ακρίβεια

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΑΚΤΟΡΑ 9

Πυροδότηση όπλου	Πλήκτρο ◎
Θέση λειτουργίας Ελεύθερου Σκοπευτή	Με το πάτημα του πλήκτρου △ βάζετε τον Πράκτορα 9 στη Θέση Λειτουργίας Ελεύθερου Σκοπευτή. Σε αυτή τη θέση λειτουργίας, ο Πράκτορας 9 δεν κινείται, αλλά μπορεί να πυροβολεί με μεγάλη ακρίβεια. Εάν πατήσετε τα πλήκτρα L1 και R1, ενώ βρίσκεται στη Θέση Λειτουργίας Ελεύθερου Σκοπευτή, θα κάνετε ζουμ, δίνοντάς του τη δυνατότητα να πυροβολεί με απίστευτη ακρίβεια!
Ρίψη Βόμβας	Πλήκτρο ■
Στόχευση Βόμβας	Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο ■ και στοχεύστε με τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό.
Πλάγιο πήδημα	Πατήστε τα πλήκτρα L1 / R1 για να κάνετε πλάγια πηδήματα προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά.
Άλμα	Πλήκτρο ⊗

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΚΑΜΕΡΑΣ

Περιστροφή κάμερας	Πλήκτρο L2 / R2
Ελεύθερο κοίταγμα/Θέση στόχευσης	Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο △ και λειτουργίας χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό για να κοιτάξετε τριγύρω ή να στοχεύσετε.
Κεντράρισμα κάμερας πίσω από τον Σπύρο.	Πατήστε ελαφρά το πλήκτρο L1 ή R1.

ΠΩΣ ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στην Οθόνη Τίτλων, πατήστε το πλήκτρο START. Θα εμφανιστεί η οθόνη ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ, όπου σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα στην είσοδο ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 1 και την είσοδο ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 2, για να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας. Αφού επιλέξετε το ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, πατήστε ← ή → για να επιλέξετε ένα από τα τρία αρχεία αποθήκευσης και μετά πατήστε το πλήκτρο ⊗. Στη συνέχεια, πατήστε ξανά το ← ή το →, για να επιλέξετε ποιο Εικονίδιο θέλετε να χρησιμοποιείτε για το αρχείο αποθήκευσης, και μετά πατήστε το πλήκτρο ⊗, για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία αποθήκευσης.

ΦΟΡΤΩΣΗ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην ενότητα “ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ” παρακάτω, θα βρείτε πληροφορίες για τη διαδικασία της φόρτωσης.

ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΛΗΣΜΟΝΗΜΕΝΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Η Μάγισσα έχει κρύψει τα κλεμμένα δρακο-αυγά και στους τέσσερις Λησμονημένους Κόσμους, και περιμένει πότε θα τα χρησιμοποιήσει. Ο μόνος τρόπος με τον οποίο θα μπορέσει ο Σπύρο να σώσει κάποτε τα αυγά είναι να ζητήσει τη βοήθεια των φιλικών πλασμάτων που κατοικούν στα πολυάριθμα βασίλεια, 36 στο σύνολο, που αποτελούν τους Λησμονημένους Κόσμους.

ΣΠΙΤΟΚΟΣΜΟΙ, ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΥΛΕΣ

Υπάρχουν τέσσερις Λησμονημένοι Κόσμοι, που ο καθένας έχει στο κέντρο του έναν Σπιτόκοσμο με πύλες που οδηγούν σε πολυάριθμα βασίλεια. Όταν ο Σπύρο επισκέπτεται κάποιο βασίλειο, παίρνει τη βοήθεια που χρειάζεται για να επισκεφτεί τον επόμενο Λησμονημένο Κόσμο.

ΣΠΙΤΟΚΟΣΜΟΙ, ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΥΛΕΣ

ΠΥΛΕΣ

Ο Σπύρο ταξιδεύει στα βασίλεια μπαίνοντας από τις πύλες που υπάρχουν στους Σπιτόκοσμους. Στην αρχή ξεκινά με λίγες πύλες, ενώ αργότερα ανοίγουν επιπλέον πύλες. Για να μπει σε μια πύλη, ο Σπύρο πρέπει να περάσει από μέσα περπατώντας ή πετώντας. Τότε μεταφέρεται αυτόματα μέσα στο βασίλειο. Ορισμένες πύλες ανοίγουν μόνον αφού εκκολαφθεί συγκεκριμένος αριθμός μωρών-δράκων από τα αυγά που έχουν διασωθεί.

ΠΥΛΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ

Αυτές οι σκοτεινές πύλες οδηγούν τον Σπύρο στις μυστικές περιοχές των βασιλείων, όπου κάποια από τα αυγά μεταφέρθηκαν μυστηριωδώς. Στα βασίλεια που επισκέπτεστε να αναζητάτε τις Πύλες Πρόκλησης.

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΕ ΣΠΙΤΟΚΟΣΜΟ

Όταν ο Σπύρο ολοκληρώνει με επιτυχία την αποστολή του σε ένα βασίλειο, εμφανίζεται μια πύλη εξόδου. Απλώς πηδήξτε μέσα στην πύλη για να επιστρέψετε στον σπιτόκοσμο.

ΕΙΔΙΚΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΜΜΑΧΟΙ

Επίσης, κάθε Λησμονημένος Κόσμος διαθέτει ισχυρούς συμμάχους, οι οποίοι μετατρέπονται σε πλάσματα που παίζουν και παίρνουν προσωρινά τη θέση του Σπύρο, εκτελώντας ειδικές αποστολές. Η Μάγισσα ήταν αρκετά έξυπνη ώστε να αιχμαλωτίσει και να φυλακίσει αυτά τα πλάσματα, αλλά... έκανε τη χαζομάρα να τα εμπιστευτεί στον Βαλάντιο. Μην ξεχνάτε ότι, για τον Βαλάντιο όλα έχουν μια τιμή.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

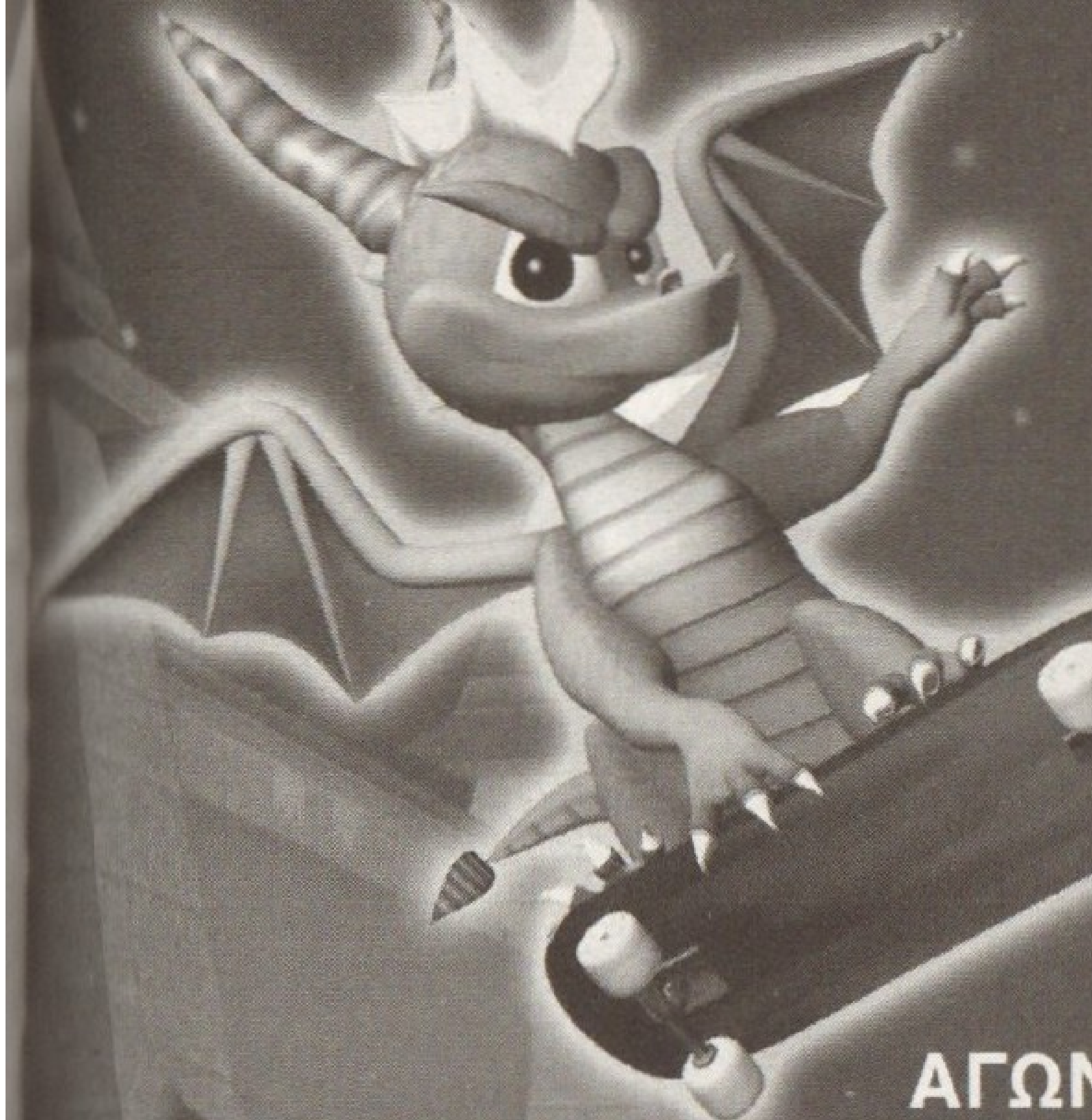
Οι φιλικοί κάτοικοι κάθε Λησμονημένου Κόσμου είναι πρόθυμοι να βοηθήσουν τον Σπύρο να προχωρήσει στη έρευνά του, αλλά... να... δεν είναι ιδιαίτερα έξυπνοι. Θα χρειαστεί να συγκεντρώσετε τους χαρακτήρες από όλα τα βασίλεια κάθε Κόσμου, ώστε οι κάτοικοι να ενώσουν τα μυαλά τους και να βοηθήσουν τον Σπύρο να προχωρήσει. Στον πρώτο κόσμο, την Πηγή της Ανατολής, οι φιλικοί κάτοικοι βοηθούν τον Σπύρο να χρησιμοποιήσει ένα αερόστατο για να φτάσει στους Κήπους του Μεσημεριού, τον δεύτερο Λησμονημένο Κόσμο.
Μόλις ο Σπύρο μπορέσει να χρησιμοποιήσει το αερόστατο, το ελικόπτερο ή το αεριωθούμενο, θα μπορεί να επισκεφτεί ξανά οποιονδήποτε Κόσμο (ή να πολεμήσει οποιοδήποτε τέρας) είχε επισκεφτεί στο παρελθόν.

ΜΑΧΗ ΜΕ ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΣΠΙΤΟΚΟΣΜΟΥ

Δυστυχώς για τον Σπύρο, τα ταξίδια του στους νέους κόσμους εμποδίζονται, συνήθως, από πελώρια τέρατα που έχουν σταλεί από τη Μάγισσα! Πράγματι, πρέπει να παλέψει σκληρά για να νικήσει αυτά τα πλάσματα. Τα τέρατα είναι πάντοτε δυνατότερα από τον Σπύρο, αλλά όχι και εξυπνότερα. Η επιδεξιότητά του στη μάχη, η πονηριά του δράκου και τα πλάσματα-σύμμαχοι βοηθούν τον Σπύρο να κερδίσει αυτές τις μάχες. Κατά τη διάρκεια της μάχης, η λωρίδα υγείας του τέρατος εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Όταν ο Σπύρο επιφέρει πλήγματα στο τέρας, το χρώμα της λωρίδας μειώνεται. Μόλις το τέρας νικηθεί, ο Σπύρο μπορεί να συνεχίσει το ταξίδι του προς τον επόμενο Λησμονημένο Κόσμο.

ΠΟΛΥΤΙΜΟΙ ΛΙΘΟΙ

Οι πολύτιμοι λίθοι είναι τα χρήματα που υπάρχουν στο σύμπαν του Σπύρο και "βρωμίζουν" τον τόπο όπου κι αν πάει. Αρπάξτε τα όλα, και το παραμικρό που βρίσκετε. Όταν έχετε συναλλαγές με τον Βαλάντιο, πρέπει να τον πληρώνετε με Πολύτιμους Λίθους. Οι υπηρεσίες του δεν είναι φτηνές. Όταν φεύγετε από ένα βασίλειο και επιστρέφετε σε έναν σπιτόκοσμο, οι πολύτιμοι λίθοι θα αυξάνονται και θα προστίθενται στο θησαυρό σας.
Ορισμένες φορές οι Πολύτιμοι Λίθοι μπορεί να είναι κρυμμένοι σε βάζα, σε καλάθια ή ακόμη και πίσω από τοίχους. Ο Σπύρο μπορεί να σπάει με ορμή τα βάζα (πλήκτρο □). Μπορεί να βάζει φωτιά στα καλάθια (πλήκτρο △) ή να ορμά πάνω τους.



ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

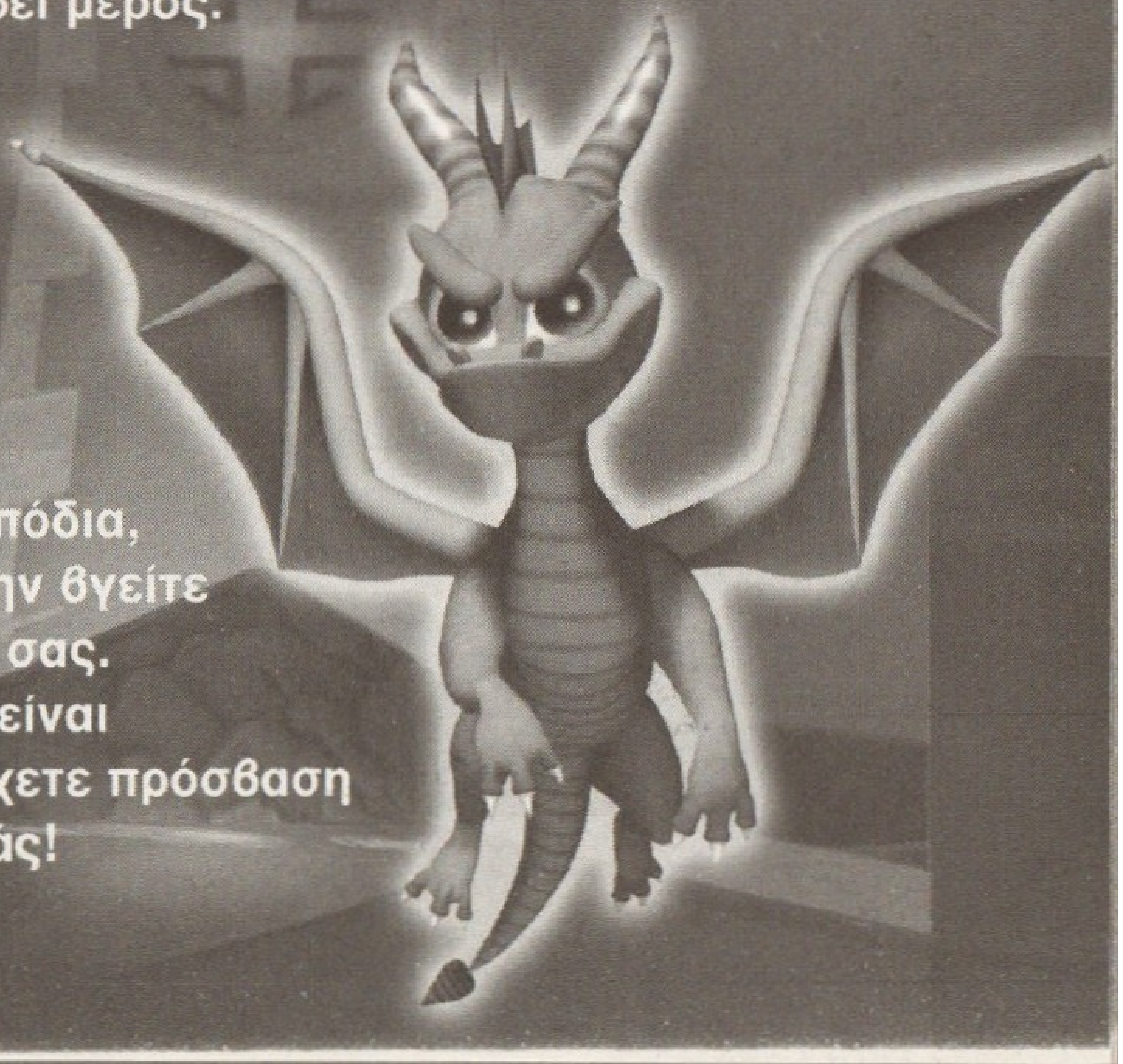
Ο Σπύρο ή οι υπόλοιποι χαρακτήρες με τους οποίους παίζετε, πρέπει να αποκτήσουν ειδικές ικανότητες, όπως το να κάνουν Σκέιμπορντ ή να παίζουν Μποξ, προκειμένου να σώσουν ένα αυγό δράκου. Μερικές φορές, ο Κυνηγός (Hunter) ή η Ζωή (Zoe) θα σας δίνουν ειδικές οδηγίες και πλήκτρα ελέγχου.

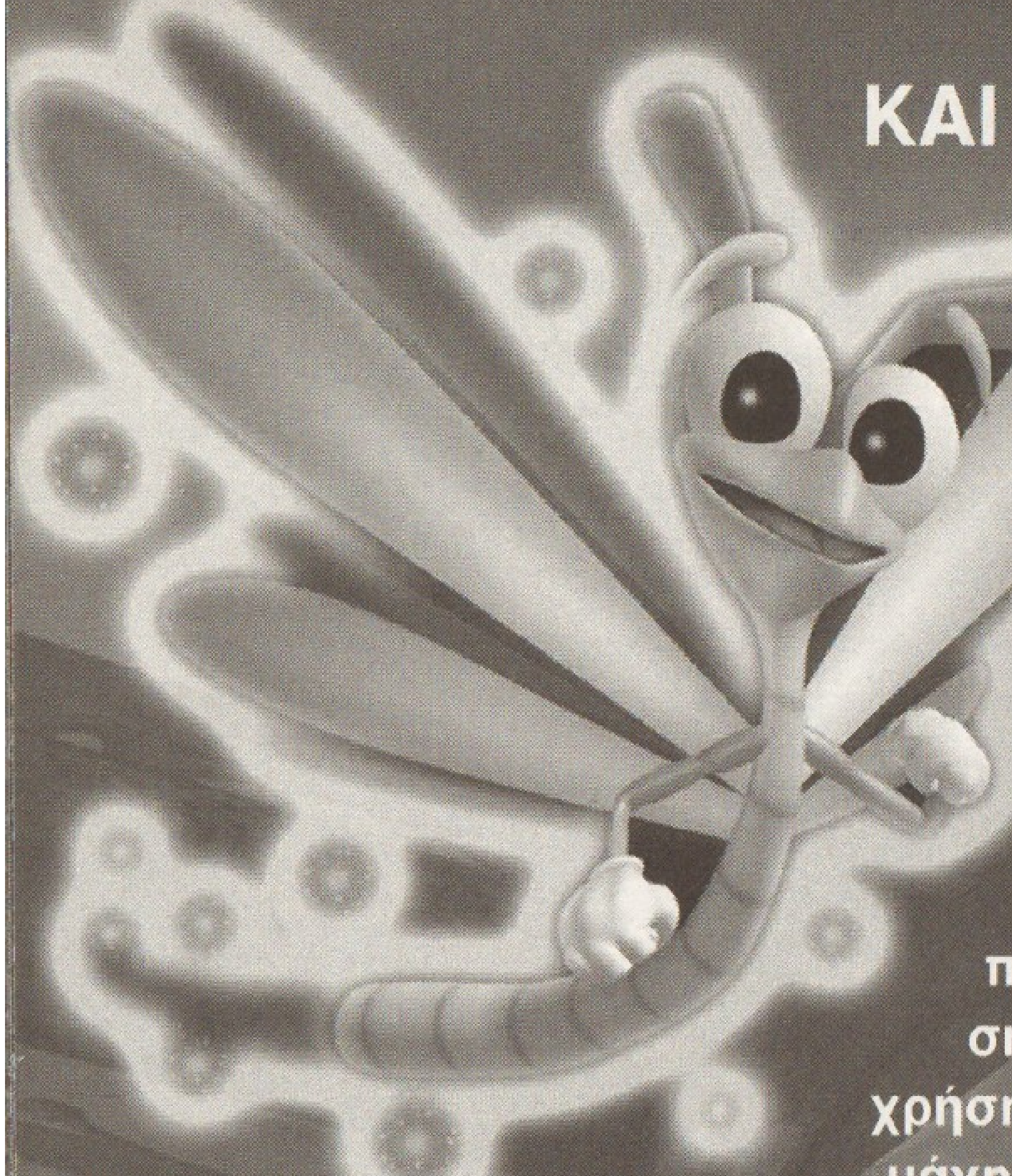
ΑΓΩΝΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

Υπάρχει ένα βασίλειο όπου γίνονται αγώνες ταχύτητας σε κάθε σπιτόκοσμο. Υπάρχουν δύο είδη αγώνων ταχύτητας και ο Σπύρο έχει τη δυνατότητα να επιλέξει σε ποιο θα λάβει μέρος.

TIME TRIAL: (Χρονική Αναμέτρηση)	Τρέχετε σε μία διαδρομή συλλέγοντας αντικείμενα εντός χρονικού ορίου.
RACE (Αγώνας):	Αγωνίζεστε σε διαδρομή με εμπόδια, προσέχοντας μην βγείτε από την πορεία σας.

Σε κάθε αγώνα ταχύτητας, ο Κυνηγός είναι κρυμμένος κάπου. Βρείτε τον για να έχετε πρόσβαση στην ειδική πρόκληση που φυλά για σάς!

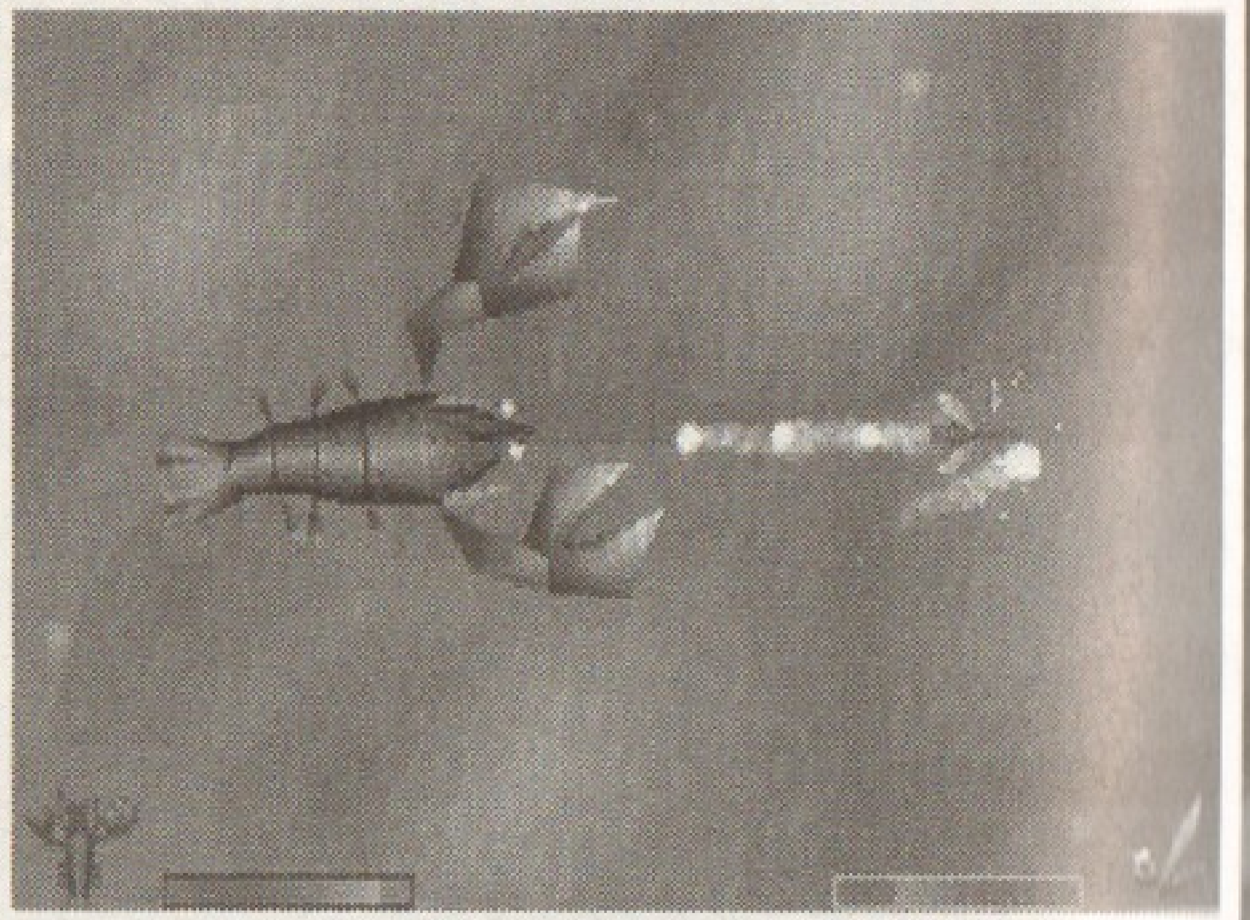




ΚΑΙ Ο ΣΠΑΡΞ ΕΧΕΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ!!

Και ο Σπαρξ μπορεί να επιδείξει τα ταλέντα του σε μονομαχίες. Πετά σαν σφαίρα μέσα από στενούς διαδρόμους συλλέγοντας πολύτιμους λίθους και ψάχνοντας για αυγά. Τσακώστε πεταλούδες για να αυξήσετε την υγεία του και βρείτε τις ειδικές πεταλούδες που χαρίζουν στον Σπαρξ τα μοναδικά ενισχυτικά δύναμης. Από καιρό σε καιρό εμφανίζεται η Ζωή για να κάνει ένα "σωτήριο" ξόρκι στον Σπαρξ, ώστε, εάν πεθάνει, να επιστρέψει στο συγκεκριμένο σημείο. Επίσης, η Ζωή τον εκπαιδεύει στη χρήση των όπλων, προτού ο Σπαρξ λάβει μέρος στη μάχη για πρώτη φορά.

ΤΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΤΟΥ ΣΠΑΡΞ



Ο Σπαρξ θα έχει την ευκαιρία να δείξει πόσο σκληρές είναι οι δρακόμυγες που ζουν στους ειδικούς Κόσμους Σπαρξ. Οι επιθέσεις του με βλήματα, αυτοκατευθυνόμενους πυραύλους και ο οπλισμός του με τις "έξυπνες" βόμβες τον προστατεύουν από κύματα επιθέσεων. Ωστόσο, πρέπει να ανακαλύψετε τις ειδικές περιοχές πριν μπει στη μάχη ο Σπαρξ. Για κάθε επίπεδο Σπαρξ που ολοκληρώνεται, ο Σπαρξ αποκτά μια νέα ικανότητα για να βοηθά τον Σπύρο.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΟΥ ΣΠΑΡΞ

Φωτιά	Ποιος λέει ότι μόνο οι δράκοι μπορούν να πετούν φωτιές; Πατήστε το πλήκτρο ◎, για να κάνετε τον Σπαρξ να πετά φωτιές.
Ειδικό Όπλο	Εάν ο Σπαρξ κερδίσει ειδικές βολές ενίσχυσης δύναμης, πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να το πυροδοτήσετε. Μην ξεχνάτε ότι αυτά τα ειδικά όπλα διαρκούν για περιορισμένο χρονικό διάστημα.
Έφοδος	Πατήστε το πλήκτρο ▢ για να κάνετε έφοδο ή να προλάβετε τους γρήγορους αντιπάλους.
Πλάγιο πήδημα	Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο L1 ή το R1 και μετά χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό, για να κάνετε πλάγια πηδήματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

ΣΥΝΟΜΙΛΙΑ

Σε όλους τους Λησμονημένους Κόσμους, τα πλάσματα κάνουν ερωτήσεις. Ορισμένες φορές, θέλουν να τους απαντήσετε. Όταν εμφανιστεί το μήνυμα προτροπής για Ερώτηση, πατήστε το ↑ ή το ↓ και το πλήκτρο ⊗ για να απαντήσετε YES (Ναι) ή NO (Όχι).

Προσπαθείτε να μιλάτε σε οποιονδήποτε συναντάτε, εκτός φυσικά από τους εχθρούς. Για να ξεκινήσετε μια συνομιλία με κάποιον, πλησιάστε τον και πατήστε το πλήκτρο △. Μπορεί να σας δώσει πολύτιμες πληροφορίες. (Σημείωση: Εάν ο χαρακτήρας θέλει να μιλήσει στον Σπύρο, θα δείτε ένα σημάδι πάνω από το κεφάλι του, το οποίο θα σας προτρέπει να πατήσετε το πλήκτρο △ για να του μιλήσετε).

ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΑ ΔΥΝΑΜΗΣ

Τα ενισχυτικά δύναμης υπεραυξάνουν τις ικανότητές σας. Οι Πύργοι Ενίσχυσης Δύναμης βρίσκονται σε όλους τους κόσμους. Για να κερδίσετε ένα ενισχυτικό δύναμης, περάστε ανάμεσα από τους πύργους.

- Τα ενισχυτικά δύναμης λειτουργούν για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Όταν χρησιμοποιείτε κάποιο από αυτά, εμφανίζεται μια λωρίδα αντίστροφης μέτρησης, η οποία δείχνει το χρόνο που απομένει.
- Μπορείτε να επιστρέφετε στους πύργους ενίσχυσης δύναμης για να αυξάνετε και πάλι τη δύναμή σας.

ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΑ ΔΥΝΑΜΗΣ

Υπερ-πέταγμα	Ο Σπύρο μπορεί να πετά αντί απλώς να γλιστρά. Πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να ανοιγοκλείσουν τα φτερά του Σπύρο, ώστε να κερδίσει λίγο παραπάνω ύψος.
Υπερ-φλόγα	Κάνει τον Σπύρο να πετά πύρινες σφαίρες που τσουρουφλίζουν τα πάντα στο πέρασμά τους. Πατήστε το πλήκτρο △ για να στοχεύσετε τις πύρινες σφαίρες σας.
Αήττητος	Ο Σπύρο γίνεται άτρωτος για περιορισμένο χρονικό διάστημα.

Η ΥΕΙΑ ΤΟΥ ΣΠΥΡΟ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΠΑΡΞ

Ο Σπύρο ξεκινά το ταξίδι του με πέντε ζωές, ενώ αρχικά ο Σπαρξ έχει τρεις. Κάθε φορά που ο Σπύρο τραυματίζεται, ο Σπαρξ χάνει μια ζωή και αλλάζει χρώμα (για λεπτομέρειες ανατρέξτε στην επόμενη ενότητα). Εάν ο Σπαρξ δεχτεί τρία χτυπήματα, θα αφήσει τον Σπύρο να υπερασπιστεί μόνος του τον εαυτό του. Εάν ο Σπύρο δεχτεί κι άλλο χτύπημα, θα χάσει μια ζωή και θα επιστρέψει στο τελευταίο σημείο απ' όπου η Ζωή τον είχε εξαφανίσει. Εάν ο Σπύρο χάσει όλες τις ζωές του, το παιχνίδι τελειώνει.

Φυσικά, ο καλύτερος τρόπος να αποτρέψετε αυτή την εξέλιξη, είναι να διατηρείτε γεμάτο το στομάχι του Σπαρξ. Θα καταλαβαίνετε πόσο υγιής είναι από το χρώμα του:

Χρυσαφί	Υγιέστατος (έχουν απομείνει 3 χτυπήματα)
Μπλε	Μέτριο επίπεδο υγείας (έχουν απομείνει 2 χτυπήματα)
Πράσινο	Χαμηλό επίπεδο υγείας (έχει απομείνει μόνο 1 χτύπημα!)

Η ΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΣΠΑΡΞ

Σε όλο τον Λησμονημένο Κόσμο τριγυρίζουν διάφορα πλασματάκια. Υπάρχουν πρόβατα, πάπιες, βάτραχοι και νόστιμα κουνελάκια. Αυτά αποτελούν το γεύμα των δράκων και το κολατσιό των δρακόμυγων. Τρέφουν τον Σπύρο και τον Σπαρξ και τους διατηρούν υγιέστατους. Όταν βλέπετε τα "μεζεδάκια" να τριγυρίζουν, κυνηγήστε τα. Ρίξτε τους έναν πυροβολισμό ή φλογοβολήστε τα. Κάθε φορά που ο Σπύρο πιάνει "μεζεδάκια", το "μεζεδάκι" βγάζει μια πεταλούδα, την οποία αρπάζει γρήγορα ο Σπαρξ για να αποκαταστήσει την υγεία του. Όταν ο Σπύρο αιχμαλωτίσει 10 "μεζεδάκια", κερδίζει μία ζωή.

Η αστραφτερή πεταλούδα που βρίσκεται μέσα σε μπουκάλι είναι ένα σπάνιο και σημαντικό εύρημα. Εάν την χτυπήσετε, ο Σπύρο κερδίζει μία ολόκληρη ζωή, ενώ ο Σπαρξ γίνεται ξανά υγιέστατος.

Μην ξεχνάτε ότι ο Σπαρξ προστατεύει και άλλους χαρακτήρες του παιχνιδιού, που θέλουν και αυτοί να είναι ο Σπαρξ υγιής.

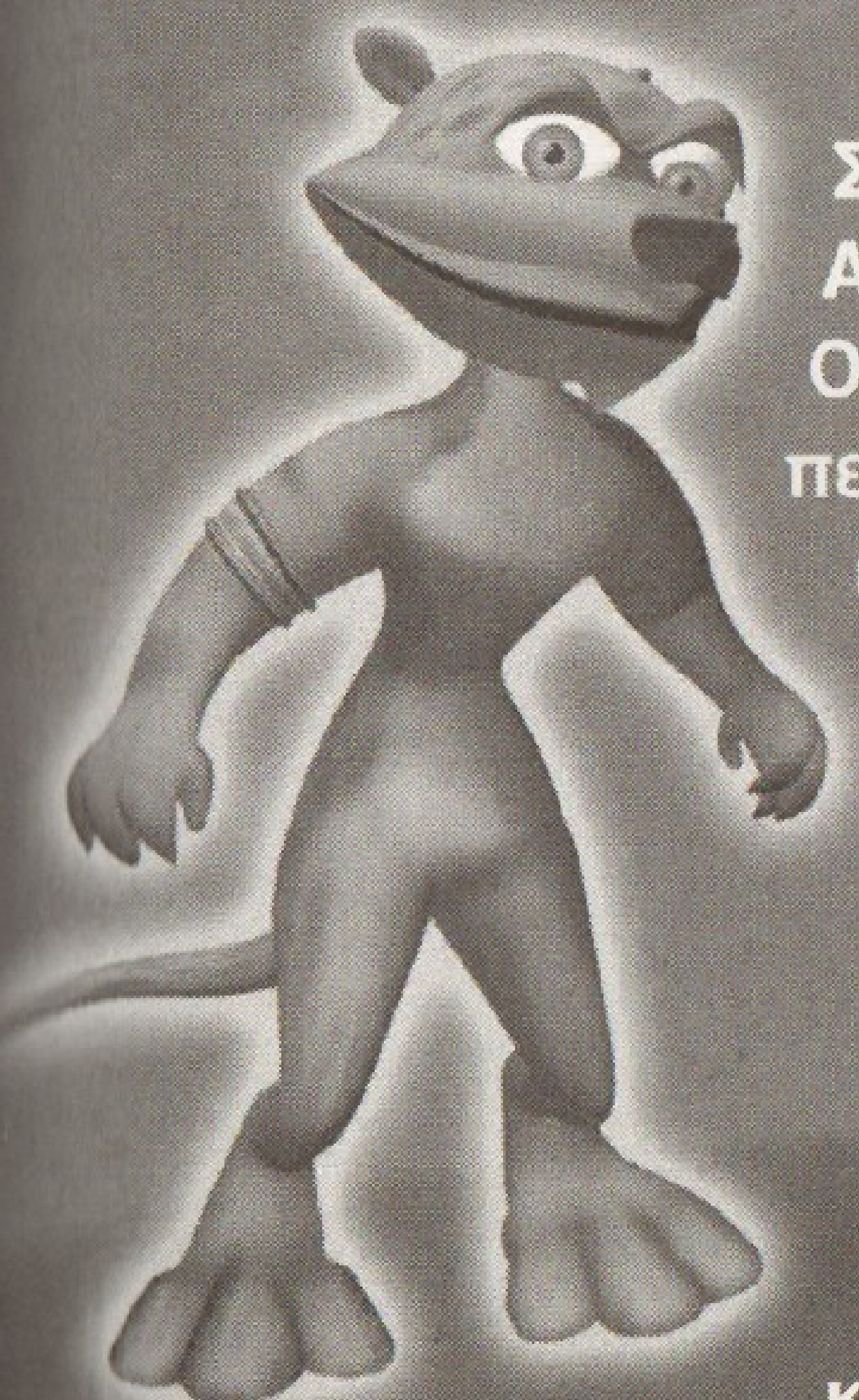
ΔΩΡΕΑΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Τα επίπεδα Σπαρξ πρέπει να παίζονται με τη σειρά, αλλά μόλις ολοκληρώσετε κάποιο, η Ζωή χαρίζει στον Σπαρξ μια νέα ικανότητα.

- Ολοκλήρωση Crawdad Farm (Φάρμας Καραβίδων):
  Ο Σπαρξ αποκτά μεγαλύτερη ακτίνα βολής και ταχύτητα για να συλλέγει πολύτιμους λίθους.
- Ολοκλήρωση SPIDER TOWN (Αραχνούπολης):
  Ο Σπαρξ δείχνει έναν θησαυρό που δεν έχει συλλεγεί. Απλώς πατήστε τα πλήκτρα L1+L2+R1+R2.
- Ολοκλήρωση STARFISH REEF (Υφάλου Αστερία):
  Ο Σπαρξ κερδίζει μία επιπλέον ζωή.
- Ολοκλήρωση BUGBOT FARM (Φάρμας Ζουζουνιών):
  Ο Σπαρξ μπορεί να ανοίγει τα βάζα με τους θησαυρούς και να τηλεμεταφέρεται κατευθείαν σε οποιοδήποτε επίπεδο του παιχνιδιού.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Ο Σπύρο θα συναντήσει διάφορους άλλους χαρακτήρες στα ταξίδια του. Μερικοί είναι φιλικοί, άλλοι όχι και τόσο.



ΤΟ ΤΣΙΤΑΧ Ο ΚΥΝΗΓΟΣ

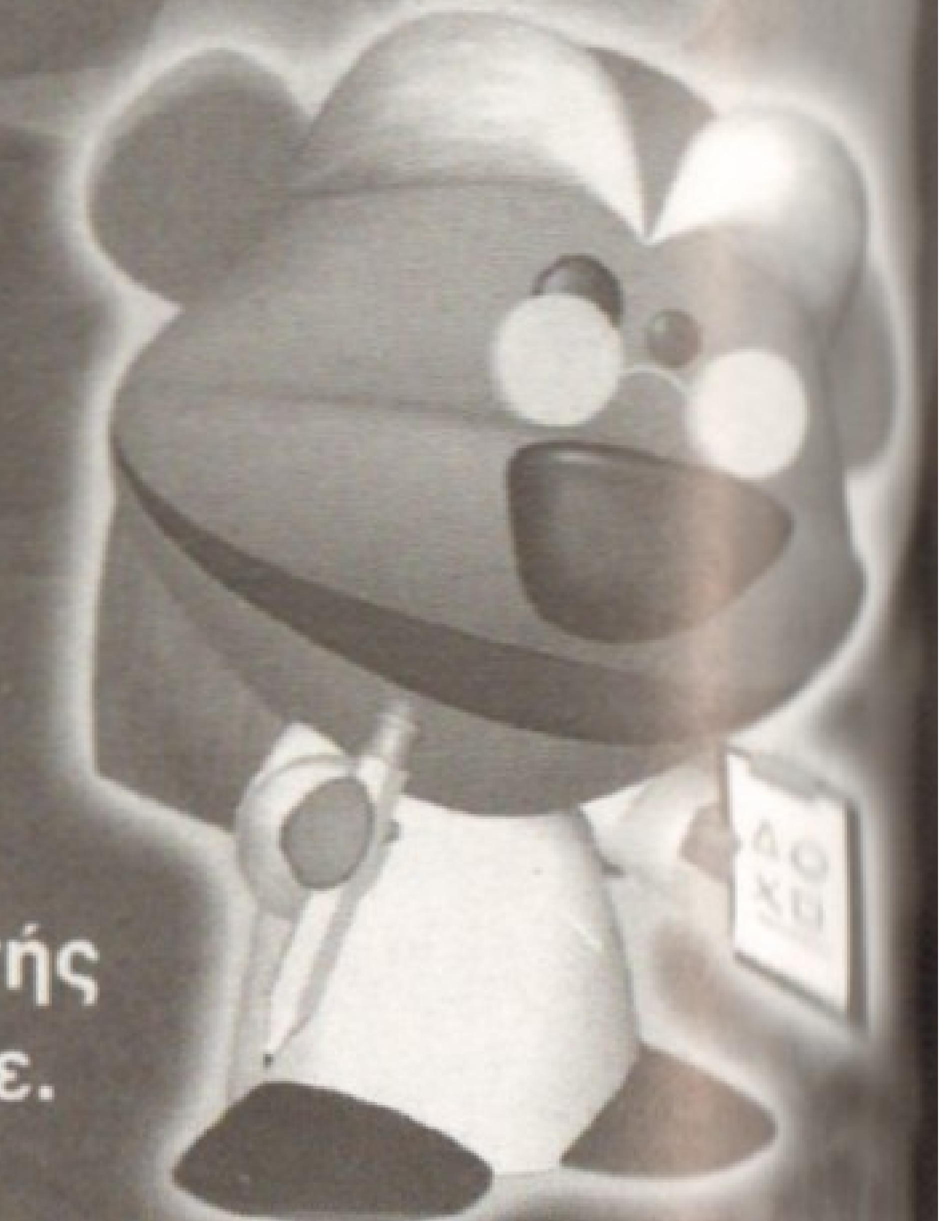
Στενός φίλος του Σπύρο από τον καιρό των περιπετειών του Αβαλάρ, ο Κυνηγός μοιάζει με επαγγελματία προπονητή. Οι ικανότητες που σας διδάσκει θα σας βοηθήσουν στην περιπλάνησή σας σε αυτόν τον αχανή κόσμο. Επίσης, είναι έμπειρος κυνηγός αυγών, γι' αυτό φροντίστε να μιλάτε συχνά μαζί του, διότι μπορεί να σας ανταμείψει με ένα αυγό!

Ο ΒΑΛΑΝΤΙΟΣ

Για τον Βαλάντιο τα πάντα είναι μπίζνες. Με κάποιο αντίτιμο, σε πολύτιμους λίθους φυσικά, ο Βαλάντιος μπορεί να κάνει μερικά καταπληκτικά πράγματα. Ανοίγει νέες διαδρομές για τα ταξίδια σας, ενεργοποιεί πόρτες και γέφυρες και σας πουλά τις υπηρεσίες ορισμένων χαρισματικών πλασμάτων για... χμ... ένα συμβολικό ποσό. Εάν μπορείτε να πληρώσετε το τίμημα, πείτε <<YES>> στις απαιτήσεις του Βαλάντιου. Εντούτοις, εάν πείτε <<NO>>, είναι πιθανόν να τσαντίσετε την άπληστη αρκούδα, πράγμα που μπορεί να σημαίνει το τέλος...

Η ΖΩΗ

Η Ζωή είναι μια νεράιδα που προστατεύει τον Σπύρο στην πορεία του μέσ' από τον Λησμονημένο Κόσμο. Μόλις τη δείτε, πλησιάστε την και θα εξαφανίσει τον Σπύρο με ένα ξόρκι αποθήκευσης προόδου. Την επόμενη φορά που ο Σπύρο θα χάσει μια μάχη, θα επιστρέψει στο σημείο από το οποίο τον είχε εξαφανίσει η Ζωή την τελευταία φορά, εάν φυσικά του έχουν απομείνει ζωές. Ωστόσο, μην ξεχνάτε ότι αυτό το ξόρκι διαρκεί μόνον όσο βρίσκεστε στο επίπεδο. Εάν θέλετε να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, πρέπει να επιλέξετε SAVE GAME (Αποθήκευση Παιχνιδιού) από το μενού Προσωρινής Διακοπής.



Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

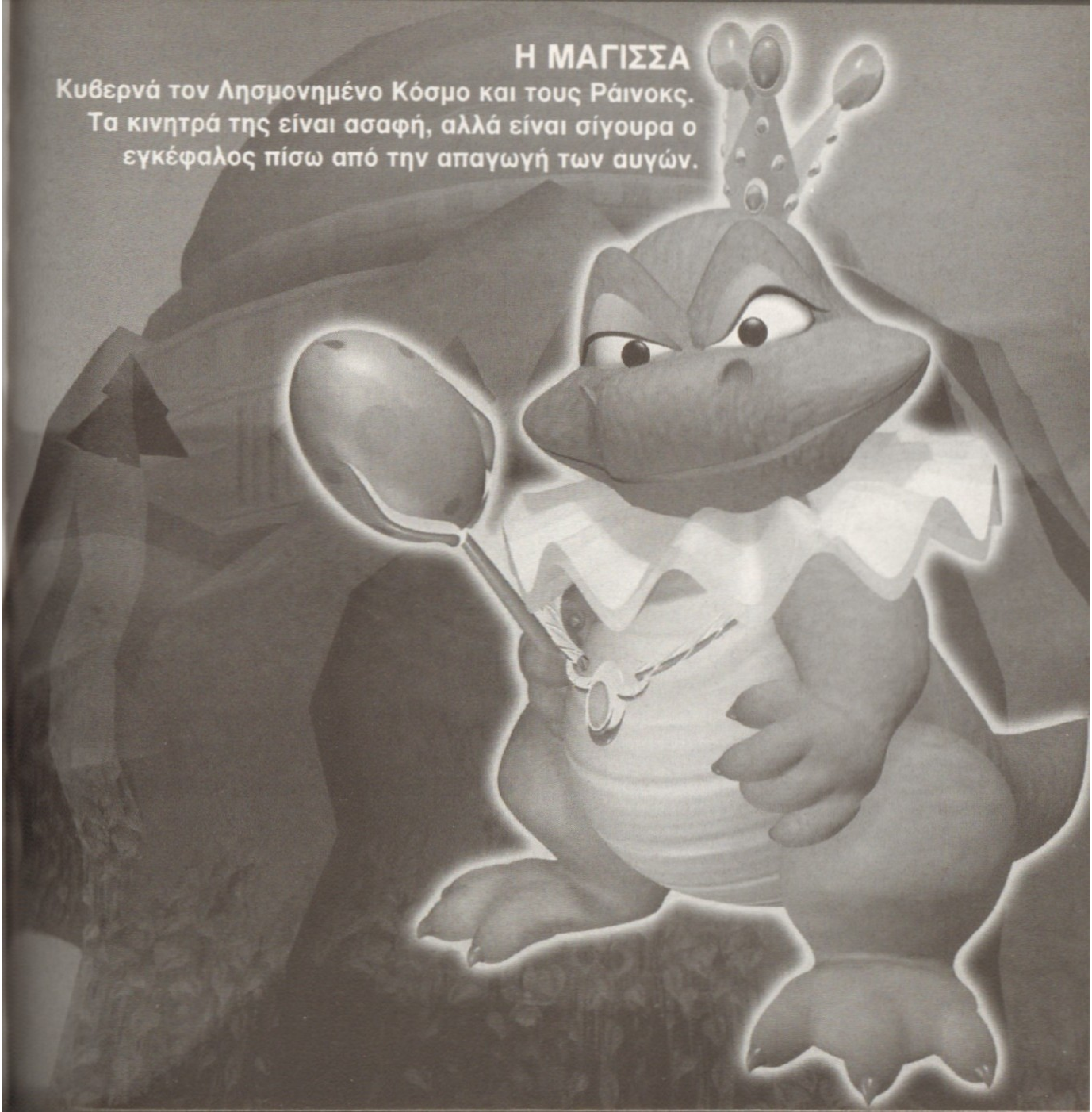
Ο Καθηγητής, παλιός φίλος του Σπύρο, διαθέτει ένα ερευνητικό εργαστήριο στους Λησμονημένους Κόσμους και όπως φαίνεται, ο Πράκτορας 9 ήταν, πριν πολλά χρόνια, ο άριστος μαθητής του! Δυστυχώς, ενώ ο Καθηγητής σπούδαζε στο Αβαλάρ, το εργαστήριό του ρήμαξε.

Η ΜΠΙΑΝΚΑ

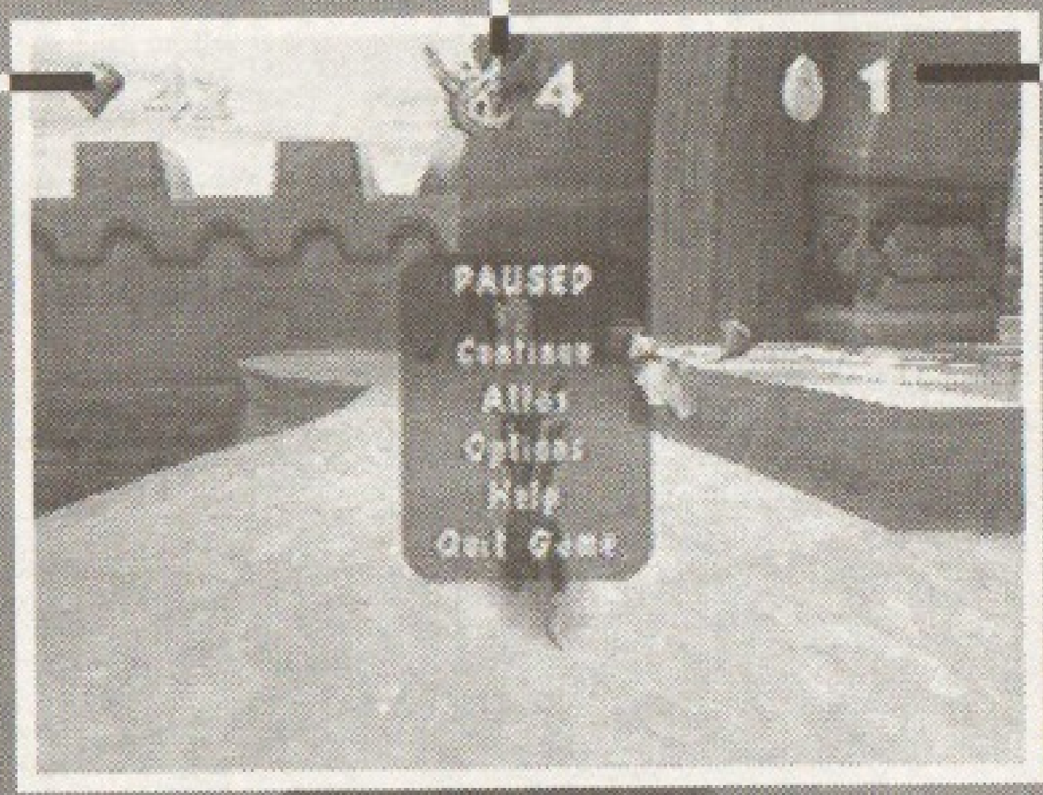
Είναι η μαθητευόμενη της Μάγισσας και ήταν αυτή που διηύθυνε τους Ράινοκς κατά την επιχείριση κλοπής των αυγών. Η Μπιάνκα τρελαίνεται να απειλεί τον Σπύρο. Υπάρχει περίπτωση να φοβηθεί ο Σπύρο; "ΑΑΑΑΑ! Μου σηκώθηκαν οι φολίδες!"

Η ΜΑΓΙΣΣΑ

Κυβερνά τον Λησμονημένο Κόσμο και τους Ράινοκς. Τα κινητρά της είναι ασαφή, αλλά είναι σίγουρα ο εγκέφαλος πίσω από την απαγωγή των αυγών.



Η ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο START για να ανοίξετε το μενού προσωρινής διακοπής. Πατήστε το ↑ ή το ↓ για να τονίσετε μια επιλογή και μετά πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να την επιλέξετε.

CONTINUE (Συνέχιση):	Επιστρέφετε στο παιχνίδι.
ATLAS (Άτλας):	Βλέπετε πόσο έχετε προχωρήσει μέσα στον Λησμονημένο Κόσμο.
OPTIONS (Επιλογές):	Αναδιαμορφώνετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού.
HELP (Βοήθεια):	Οι οθόνες Βοήθειας σάς δίνουν οδηγίες που αφορούν συγκεκριμένα πλήκτρα ελέγχου του χαρακτήρα, με τον οποίο παίζετε εκείνη τη στιγμή στο δεδομένο επίπεδο ή την πρόκληση. Εάν χρειάζεστε γρήγορα βοήθεια, κάντε αυτή την επιλογή.
QUIT GAME (Έξοδος: από το Παιχνίδι)	Εάν διακόψετε προσωρινά το παιχνίδι, ενώ επισκέπτεστε κάποιον από τους Σπιτόκοσμους, θα έχετε τη δυνατότητα να βγείτε από το παιχνίδι στο οποίο παίζετε και να επιστρέψετε στην Οθόνη Τίτλων. Εάν δεν βρίσκεστε σε κάποιον Σπιτόκοσμο, αυτή η επιλογή ενδέχεται να εμφανίζεται διαφορετικά, όπως EXIT LEVEL (Έξοδος από το Επίπεδο), EXIT AREA (Έξοδος από την Περιοχή) ή

QUIT RACE (Έξοδος από τον Αγώνα), δίνοντάς σας τη δυνατότητα να τελειώσετε την τρέχουσα πρόκληση.

Ο ΑΤΛΑΣ

Ο Άτλας είναι το ημερολόγιο, στο οποίο καταγράφετε όλα τα κατορθώματα που έχετε πραγματοποιήσει στον Λησμονημένο Κόσμο.

Χρησιμοποιήστε τον Άτλαντα για να:

- Κρατάτε λογαριασμό του συνόλου των αυγών και των πολύτιμων λίθων σας ή για να βλέπετε πόσα ακόμη πρέπει να βρείτε.
- Βλέπετε ποιες ειδικές αποστολές έχετε ολοκληρώσει σε κάθε βασίλειο.
- Βλέπετε το ποσοστό της περιπέτειας που έχετε ολοκληρώσει σε κάθε βασίλειο ή σε όλους τους κόσμους.

Ανοίξτε τον Άτλαντα πατώντας το πλήκτρο START, επιλέγοντας ATLAS (Άτλας) από το Μενού Προσωρινής Διακοπής και πατώντας το πλήκτρο ⊗. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο SELECT, για να μεταφερθείτε κατευθείαν στη σελίδα του Άτλαντα που αφορά το τρέχον επίπεδο. Εάν πατήσετε το πλήκτρο ▢, θα δείτε τον επίλογο όλων των περιπετειών του κάθε επιπέδου, μόλις τις ολοκληρώσετε.

Μέσα στον Άτλαντα βλέπετε όλους τους κόσμους που έχετε επισκεφτεί ή που πρόκειται να επισκεφτείτε, οι οποίοι είναι καταχωρισμένοι στη σελίδα Περιεχομένων. Στην απέναντι σελίδα υπάρχει ο αριθμός των πολύτιμων λίθων και των δρακο-αυγών που πρέπει να βρείτε σε κάθε κόσμο, καθώς και ο αριθμός των αυγών που έχετε ήδη συλλέξει. Στο κάτω μέρος αναφέρεται ο συνολικός αριθμός των πολύτιμων λίθων και των αυγών που υπάρχουν σε όλους τους κόσμους και το ποσοστό της περιπέτειας που έχετε ολοκληρώσει.

Γυρίστε τη σελίδα πατώντας ⬅ ή ➡. Οι επόμενες σελίδες αφορούν τον κόσμο στον οποίο παίζετε εκείνη τη στιγμή. Τα βασίλεια που έχετε επισκεφτεί είναι γραμμένα με μαύρο χρώμα, ενώ αυτά που δεν έχετε ακόμη επισκεφτεί είναι γραμμένα με γκρι χρώμα.

OPTIONS (Επιλογές)

Πατήστε ↑ ή ↓ για να τονίσετε μια επιλογή, και μετά πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να την επιβεβαιώσετε.

SAVE GAME: (Αποθήκευση Παιχνιδιού)	Αποθηκεύετε την πρόοδό σας στο παιχνίδι. Όταν επιστρέφετε, ο Σπύρο συνεχίζει από το τελευταίο βασίλειο στο οποίο παίζατε τη στιγμή που κάνατε την αποθήκευση.
GENERAL (Γενικά):	Εδώ μπορείτε να αναδιαμορφώνετε τις βασικές επιλογές του παιχνιδιού. Για περισσότερες λεπτομέρειες, ανατρέξτε στην ενότητα "ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ" παρακάτω στο βιβλίο οδηγιών.
SOUND (Ήχος):	Ρυθμίζετε τις επιλογές ήχου – αυτό ήταν μάλλον προφανές....
BACK (Πίσω):	Επιστρέφετε στο μενού Προσωρινής Διακοπής.

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ

Εάν έχετε ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, μπορείτε να αποθηκεύετε την πρόοδο που σημειώνετε στο παιχνίδι. Σας συνιστούμε να μην εισάγετε ή αφαιρείτε τις ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία. Βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε ένα τουλάχιστον ελεύθερο μπλοκ στην ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι. Σε ένα μπλοκ της ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ μπορείτε να αποθηκεύετε μέχρι τρία διαφορετικά παιχνίδια.

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όπως εξηγήσαμε παραπάνω, πριν ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, πρέπει να δημιουργήσετε ένα αρχείο αποθήκευσης στην Οθόνη των Τίτλων. Μόλις το κάνετε αυτό, το παιχνίδι σας θα ενημερώνεται αυτομάτως καθώς προχωράτε στα διάφορα επίπεδα. Επίσης, μπορείτε να αποθηκεύετε το παιχνίδι σας ανά πάσα στιγμή, επιλέγοντας <<SAVE GAME>> από τις Επιλογές του μενού Προσωρινής Διακοπής. Παρακαλούμε έχετε υπ' όψιν σας ότι, εάν πραγματοποιήσετε μη αυτόματη αποθήκευση παιχνιδιού μέσα στο παιχνίδι, αυτό το αποθηκευμένο παιχνίδι θα διαγράφεται κάθε φορά που ενημερώνεται η ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ.

ΦΟΡΤΩΣΗ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να φορτώσετε ένα αποθηκευμένο παιχνίδι, πρέπει να έχετε εισαγάγει μία ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ, που να περιέχει κάποιο αποθηκευμένο παιχνίδι του SPYRO: YEAR OF THE DRAGON, στην είσοδο ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 1 ή ΚΑΡΤΑΣ ΜΝΗΜΗΣ 2. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ή τον αριστερό μοχλό για να τονίσετε την επιλογή LOAD GAME από το παράθυρο των προκαταρκτικών επιλογών, και πατήστε το πλήκτρο ⊗. Χρησιμοποιήστε ξανά τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να τονίσετε το αρχείο που θέλετε να φορτώσετε και πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να το φορτώσετε. Θα μεταβείτε απευθείας στο τελευταίο επίπεδο, στο οποίο είχατε αποθηκεύσει το παιχνίδι σας.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ GENERAL (Γενικές)

CAMERA (Κάμερα):	Ρυθμίζετε την κάμερα στη θέση PASSIVE (Παθητική) ή ACTIVE (Ενεργητική). Στην Παθητική θέση λειτουργίας ελέγχετε τις κινήσεις της κάμερας πατώντας τα πλήκτρα L2 ή R2. Στην Ενεργητική θέση λειτουργίας οι κινήσεις τις κάμερας ελέγχονται από τον υπολογιστή.
VIBRATION (Δόνηση):	Μπορείτε να Ενεργοποιείτε (On) ή να Απενεργοποιείτε (Off) τη Λειτουργία Δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUALSHOCK®).
HORIZONTAL (Οριζόντια): /VERTICAL (Κατακόρυφη)	Επιλέξτε "ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ" ή "ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΗ", και μετά πατήστε ⬅ ή ➡ για να αλλάξετε τη θέση της οθόνης.
BACK (Πίσω):	Κάντε αυτή την επιλογή και πατήστε το πλήκτρο ⊗, για να επιστρέψετε στο Μενού Επιλογών.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ SOUND (Ήχου)

VOICE (Φωνή):	Ενεργοποιείτε (ON) ή απενεργοποιείτε (OFF) τις φωνές που ακούγονται μέσα στο παιχνίδι.
SOUND VOLUME: (Ένταση Ήχου)	Πατήστε ⬅ ή ➡ για να αυξήσετε ή να μειώσετε την ένταση των ηχητικών εφφέ.
MUSIC VOLUME: (Ένταση Μουσικής)	Πατήστε ⬅ ή ➡ για να αυξήσετε ή να μειώσετε την ένταση της μουσικής του παιχνιδιού.
SPEAKERS (Ηχεία):	Ρυθμίζετε τον ήχο είτε στο Stereo (Στερεοφωνικό) είτε στο Mono (Μονοφωνικό).
BACK (Πίσω):	Κάντε αυτή την επιλογή και πατήστε το πλήκτρο ⊗, για να επιστρέψετε στο Μενού Επιλογών.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν ο Σπύρο χάσει όλες τις ζωές, εμφανίζεται η οθόνη "GAME OVER" (Τέλος Παιχνιδιού). Εάν πατήσετε το πλήκτρο START, θα έχετε τη δυνατότητα να συνεχίσετε το παιχνίδι από τον Σπιτόκοσμο του τελευταίου επιπέδου που επισκεφτήκατε. Θα ξεκινήσετε το παιχνίδι με όλα τα αντικείμενα και τους πολύτιμους λίθους του Σπύρο, συν 5 ζωές.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

(ή "Πώς να Βρίσκετε το Δρόμο σας μέσα στους Λησμονημένους Κόσμους")

Είναι προφανές ότι η Μάγισσα έχει εξαπολύσει τους Ράινοκ και τα κλεφτρόνια αυγών για να βρουν αυγά και να εμποδίσουν τον Σπύρο να τα πιάσει με τα φολιδωτά χέρια του. Υπάρχουν πολλές και διάφορες χώρες που πρέπει να εξερευνήσει ο Σπύρο, και σε καθεμιά υπάρχουν διάφοροι στόχοι που πρέπει να φέρει σε πέρας πριν επιστρέψει στην πατρίδα του.

1 Να βοηθήσει τους κατοίκους της περιοχής να βρουν λύση στα προβλήματα που τους δημιούργησαν οι Ράινοκς ή τα υπόλοιπα τσιράκια της Μάγισσας.

2 Να νικήσει τους εχθρούς.

3 Να εντοπίσει όλα τα αυγά και τους πολύτιμους λίθους που υπάρχουν σε κάθε περιοχή.

4 Να βρει την πύλη που οδηγεί πίσω στον Σπιτόκοσμο.

Εάν ο Σπύρο ολοκληρώσει επιτυχώς όλους τους στόχους, είναι σίγουρο ότι θα ανταμειφθεί με επιπλέον αυγά και θα έχει πρόσβαση σε νέες περιοχές. Εάν βρει αρκετά αυγά, θα μπορέσει επιτέλους να πάρει τη δύναμη της ίδιας της Μάγισσας, αφού πρώτα αντιμετωπίσει τα αντιπαθητικά αφεντικά κάθε περιοχής.

Σίγουρα, αυτή η περιπέτεια δεν είναι ένας απλός περίπατος!!!

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργήθηκε και Αναπτύχθηκε από την
Insomniac Games

Insomniac Games:
Brian Allgeier
Ryan Denniston
Chad Dezern
Gavin Dodd
Stephanie Duke
Jackie Evanochick
John Fiorito
Dave Hancock
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
James Justin
John Lally
Lloyd Murphy
Ted Price
Roberto Rodriguez
Vanessa Russell
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Caroline Trujillo
Oliver Wade
Matthew Whiting

Πρόσθετος Σχεδιασμός από την
Cerny Games

Cerny Games:
Michael John
Mark Cerny

Μουσική Επένδυση:
Stewart Copeland
Ryan Beveridge

Ηχογράφηση Μουσικής:
Jeff Seitz

Τον Σπύρο Σχεδίασε ο
Charles Zembillas

Ήχος:
Warner Bros. Post Prod.:
Mike Gollom
Bryan Watkins
Universal Sound:
Ron Horwitz

Φωνές Βασικών Χαρακτήρων:

Σπύρο: Tom Kenny
Σπαρξ: Andre Sogliuzzo
Κυνηγός: Gregg Berger
Βαλάντιος: Neil Ross
Ζωή: Carolyn Lawrence
Σίλα: Edita Brychta
Λοχίας Μπερντ: Tom Kenny
Μπέντλεϋ: Neil Ross
Πράκτορας 9: Richard Tatum
Μπιάνκα: Pamela Hayden
Μάγισσα: Flo Di Re

Φωνές Πρόσθετων Χαρακτήρων:

Edita Brychta
Pamela Hayden
Victoria Hoffman
Tom Kenny
Carolyn Lawrence
David Lodge
Flo Di Re
Neil Ross
Andre Sogliuzzo
Richard Tatum
Daisy Torme
Marcelo Tubert

Έκδοση και Παραγωγή:
Sony Computer
Entertainment Europe

SCEE

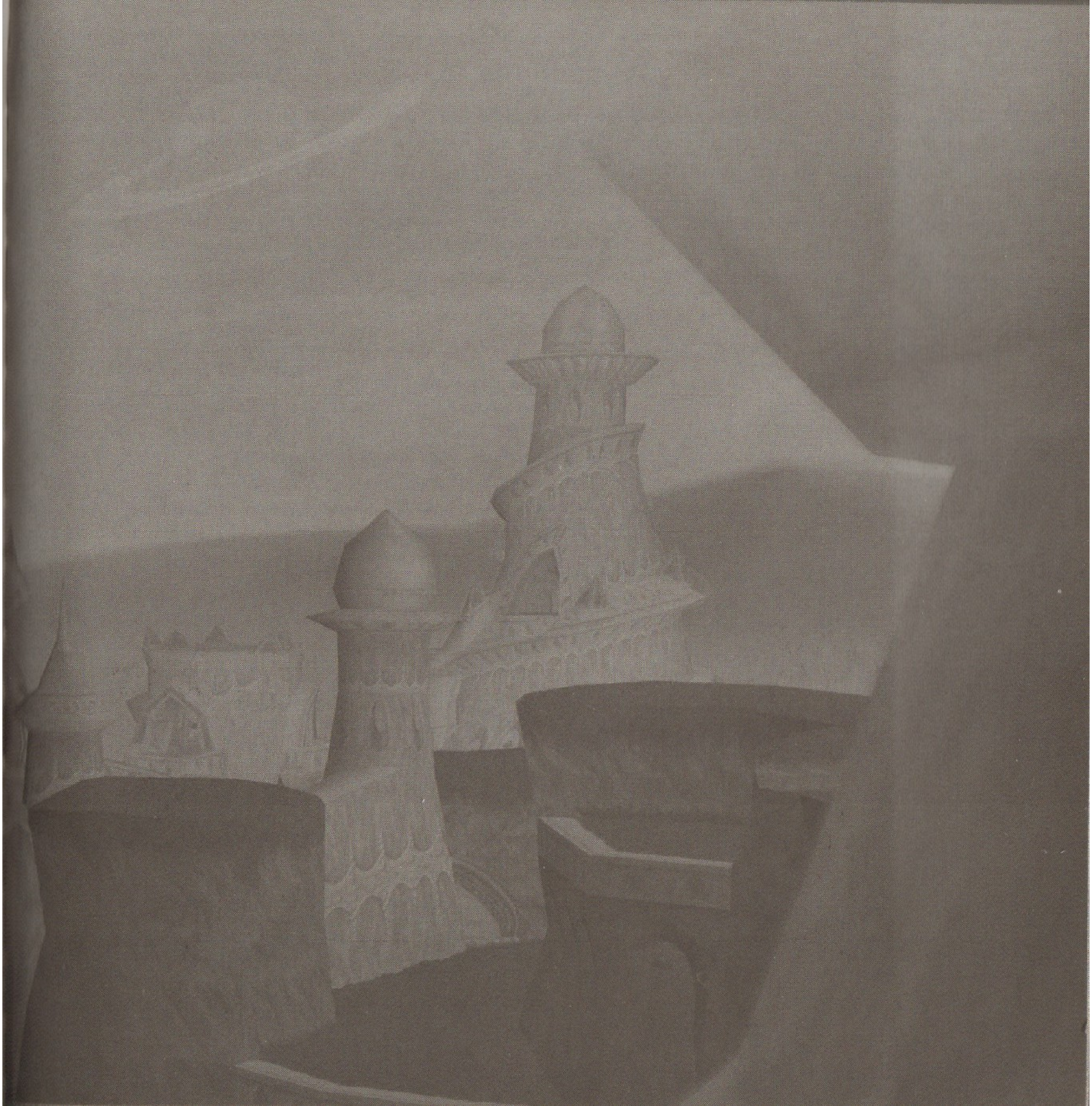
Διευθυντής Παραγωγής:
David Bowry
Παραγωγός:
Emma Burwood
Υπεύθυνος Προϊόντος για την Ευρώπη:
Isabelle Tomatis
Διευθυντής Δημοσίων Σχέσεων Ευρώπης:
Imogen Baker
Κειμενογράφος:
Jim Sangster
Σχεδιασμός Συσκευασίας και Βιβλίου Οδηγιών:
Steve O'Neill
Έγκριση Βιβλίου Οδηγιών από το Τμήμα Διασφάλισης Ποιότητας:
Stephen Griffiths
Εσωτερικός Διευθυντής Διασφάλισης Ποιότητας:
Dave Parkinson
Επιβλέπων Δοκιμών:
Jim McCabe
Επικεφαλής Δοκιμών:
Phil Green

Δοκιμές:
Ian Cunliffe
Michael Kennedy
Carl McKane
Ian McEvoy
Paul French
TRC
Paul French
John Hale
Διευθυντής Προσαρμογής Γλώσσας:
Vanessa Wood
Συντονιστής Προσαρμογής Γλώσσας:
Elodie Hummel
Δοκιμές Προσαρμογής Γλώσσας:
Γαλλικά- Gaëlle Leysour,
Nadège Josa
Γερμανικά - Britta Kuhnen
Ιταλικά - Domenico Visone
Ισπανικά - Susana Paredes,
Miguel Ataz

Ειδικές Ευχαριστίες στους:
Aly Farrow
Michael Huang
Nora Branning
Peter Hastings

Η Παραγωγή έγινε σε Συνεργασία με την:
Universal Interactive Studios

UIS
Αντιπρόεδρος και Γενικός Διευθυντής:
Jim Wilson
Παραγωγός:
Ricci Rukavina
Συντονισμός Παραγωγής:
Melissa Miller
Μάρκετινγκ:
Prity Patel
Marcus Savino
Νομικές Υποθέσεις:
Todd Whitford
Θερμές ευχαριστίες στις:
Hellene Runtagh
Cynthia Cleveland



Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

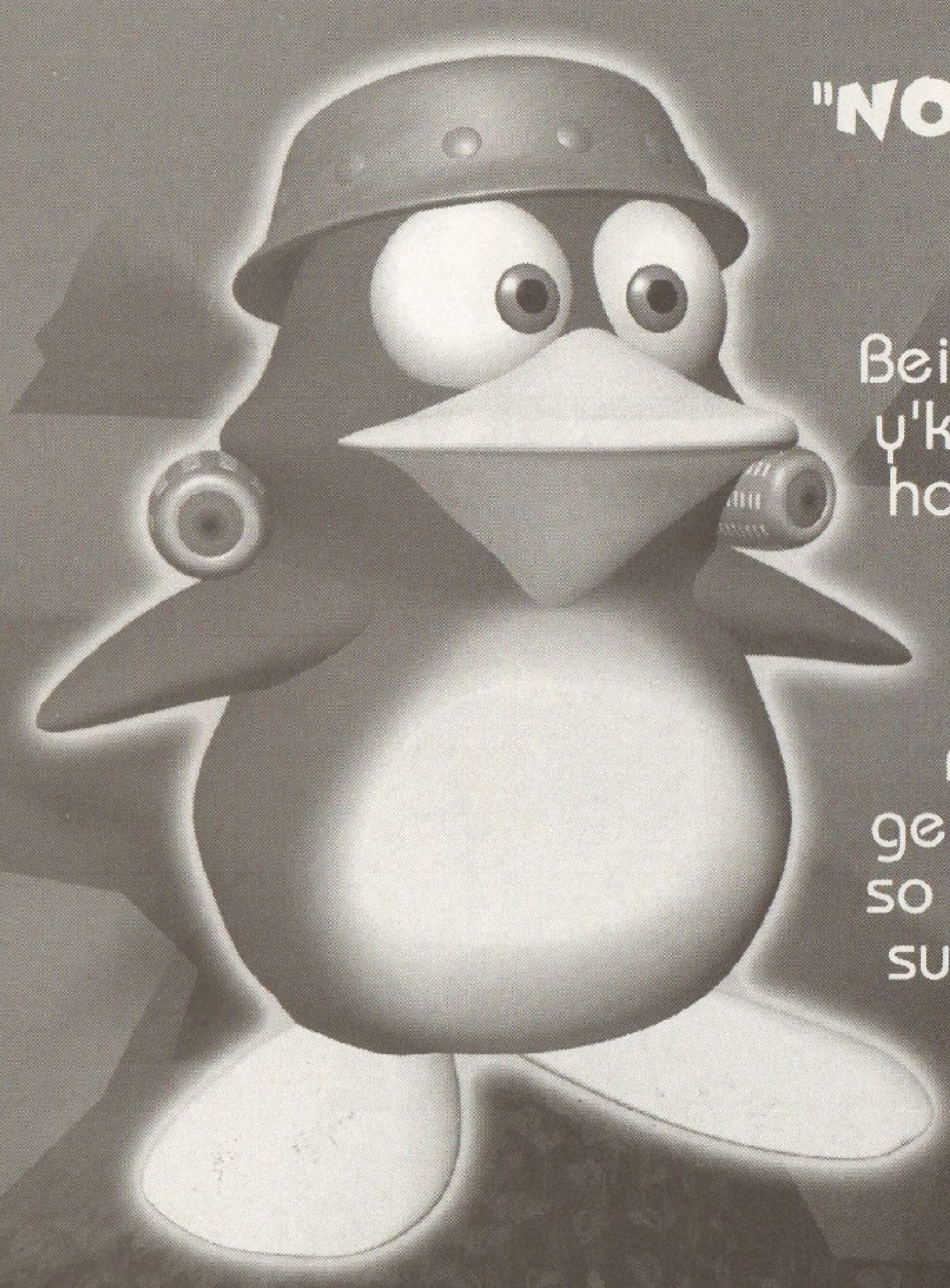
See back page of this manual for Customer Service Nos. and POWERLINE Nos.

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Spyro Year of the Dragon™ & © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Library programmes © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-02835

ENGLISH



"NOW PAY ATTENTION, SPYRO!

Being a dragon isn't easy, y'know. If you're gonna learn how to fly, spit flames and explore dangerous uncharted territory you'll have to concentrate! This manual is here to help you get to grips with the basics. so don't be a fool – make sure you READ IT!!!!"

SETTING UP

Set up your Console according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™ disc and close the disc cover. Insert a controller into Controller port 1. Now turn the Console ON at the POWER button.

MEMORY CARDS

To save game settings and progress, insert a MEMORY CARD into MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2 of your console BEFORE starting play. Do not insert or remove your MEMORY CARD once the console has been turned on. You can load your saved games from the same MEMORY CARD, or from any MEMORY CARD containing previously saved SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™ games. Make sure your MEMORY CARD has at least one free block. To learn more about how to save and load games, see "Saving and Loading Game Data" further on in this manual.

LANGUAGE SELECTION

The game will automatically select English as the language used in the game. Should you wish to change this, press ← or → on the Title Screen to select the language you want. Please note that you will not be able to change the in-game language selection once you have started a game.

Once you have saved a game to a MEMORY CARD, the game will automatically select your chosen language whenever that MEMORY CARD is used.

THE YEAR OF THE DRAGON

Every twelve years, the Dragon Kingdom celebrates its most important event: In the spring of this year, known as the "Year of the Dragon", fairies deliver a new batch of dragon eggs, and dragons come from all around to dance, feast and generally be festive until everyone drops from...eggshaustion.

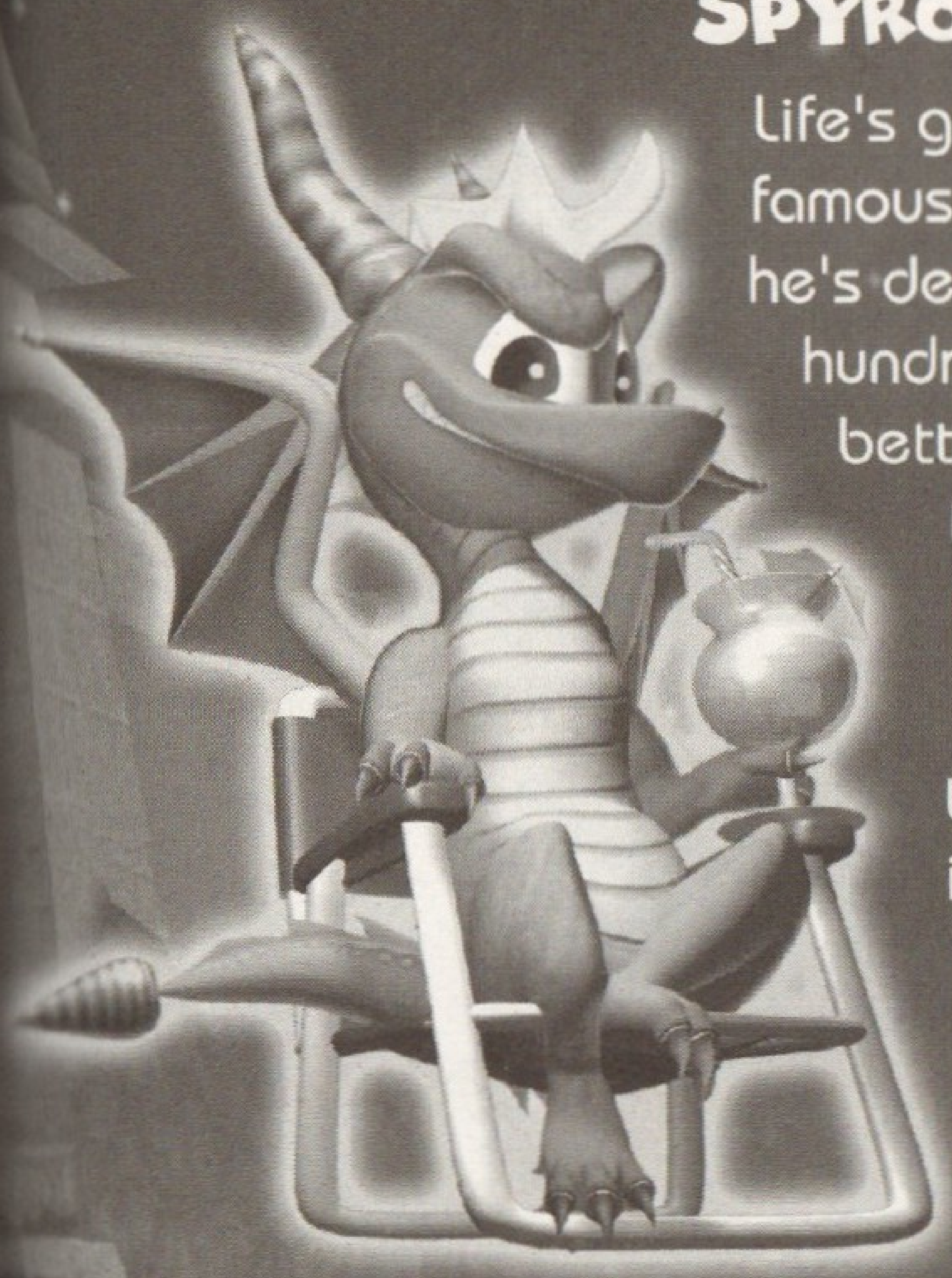
The Year of the Dragon is upon us again, and the fairies have brought 150 eggs to the dragon worlds. Unbeknownst to the celebrating dragons, however, a sinister plot is about to unfold...

For far away - on the opposite side of the world - lies a kingdom long since forgotten by dragon kind. So forgotten, in fact, that even the legends about these "Forgotten Worlds" have now been forgotten. This sorry kingdom is ruled by a mean and spiteful Sorceress who has become quite fed up, frankly, with being forgotten.

And as she sits on her forgotten throne, the Sorceress has hatched a fiendishly evil plan. A plan to restore the fading magic to her forgotten realm. A plan to conquer the dragons once and for all.

All she needs is a little help from her army of horn-nosed 'rhynocs', the cooperation of her mysterious disciple Bianca, and, of course, those 150 magical dragon eggs...

SPYRO THE DRAGON - WHAT A HERO!!

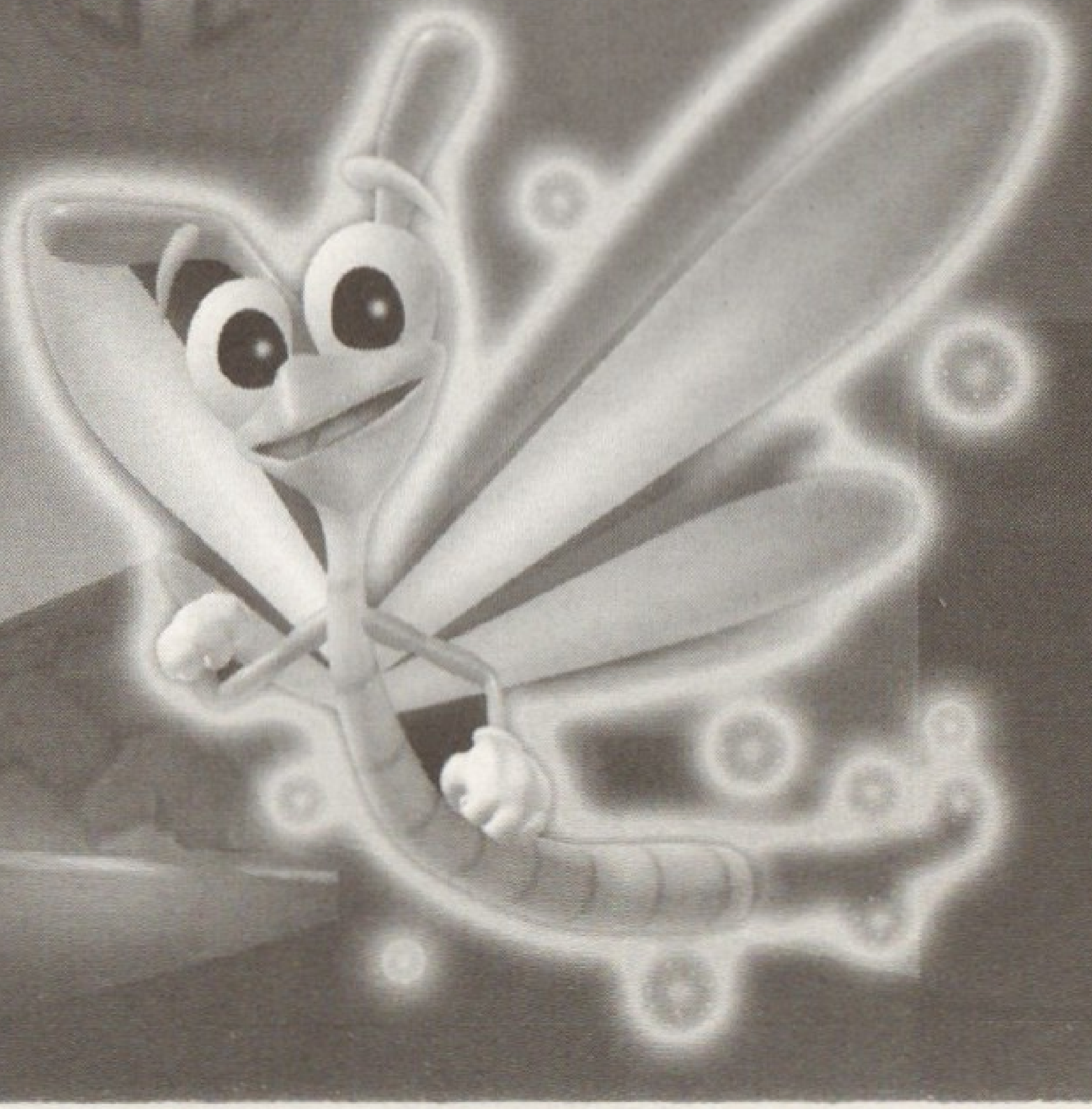


Life's great when you're a dragon, especially a famous one like Spyro. He's quite a celebrity now he's defeated TWO nasty dictators and freed hundreds of creatures from enslavement. Who better to send after the missing dragon eggs than the bravest little dragon in all the Dragon lands?

Confident and cocky, he often finds that the older dragons don't appreciate his irreverence, but even they can't fail to admire his bravery!

...AND SPARX THE DRAGONFLY!

Spyro's best friend is a dragonfly named Sparx. He's a busy little fella and loves to help Spyro collect treasure – after all, if he stays near Spyro he's more likely to get fed (Sparx just LOVES butterflies).



CONTROLS

Well, odds are this is the only section of this manual you're gonna read (even though the rest of it is really exciting, especially the credits at the back!!!). But seriously, there are a few things you're going to need to know before you start playing, so don't come crying to us when you realise you don't know how to fly, okay?

If you are using an Analog Controller (DUALSHOCK®), the game can be played using the directional buttons or the left stick. When using the left stick, ensure the analog mode switch is on (the LED will light up Red). The vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK®) can be toggled on or off in the OPTIONS menu (see the 'Options' section further on in this manual for more information).

DIRECTIONAL BUTTONS - MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the left stick.

MENU CONTROLS

Pause / Unpause game:	START button
Highlight menu selection /: Cycle through options	Directional buttons or left stick
Confirm selection	⊗ button
Return to previous screen	△ button

BASIC GAME CONTROLS

Move	Directional button or left stick
Turn on the spot	Hold down L1 / R1 buttons + use the directional buttons or left stick to turn in the direction you wish to face
Open Atlas at page for current level	SELECT button (see the section on the 'Atlas' later on in this manual)

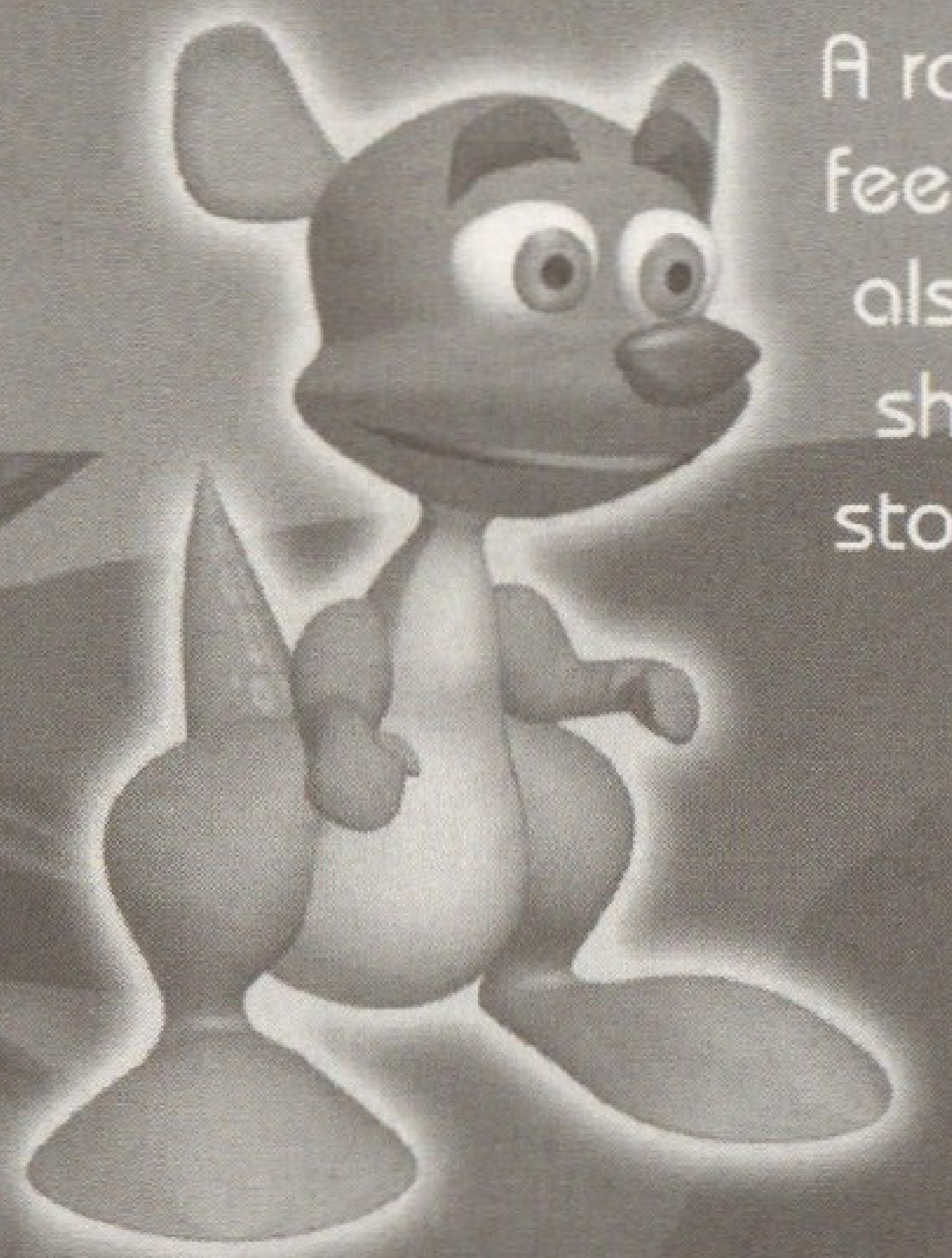
SPYRO'S MOVES

Flame attack / Spit object	◎ button
Charge / Ram attack	▢ button
Headbash	⊗ button, then △ button
Jump	⊗ button
Glide	Press the ⊗ button twice
Glide, hover and land	⊗ button (twice), then △ button
Dive / Charge underwater	▢ button
Paddle Underwater	⊗ button
Jump on ladder and climb / descend	Press the ⊗ button to jump on the ladder, then press ↑ or ↓ to climb or descend the ladder

SPYRO'S NEW FRIENDS

Sometimes Spyro can find a little expert help during his rescue mission. By paying Moneybags a fee, Spyro can free helpful creatures who will fight for him. After paying Moneybags, you must enter their home realm and help them liberate it before they will join Spyro. They will become playable creatures from time to time in some of the realms. Each one will have the full protection of Sparx. When their job is done, Spyro will return to your control.

When Spyro is facing down the real powerful monsters he must defeat to advance to the next home world, these friends will also come to his aid during battle.



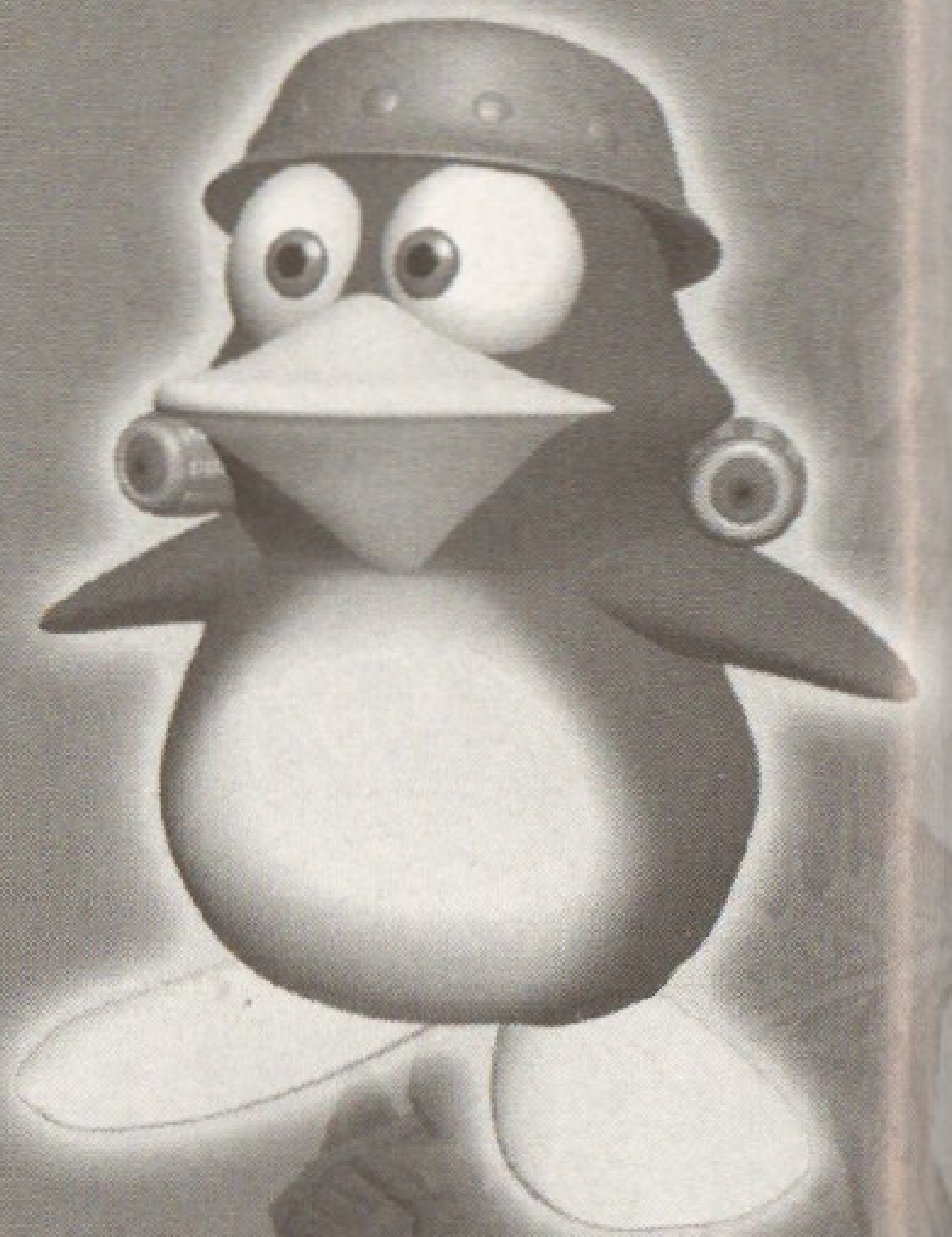
SHEILA THE KANGAROO

A rare mountain kangaroo with tremendous back feet, Sheila can jump to miraculous heights. She can also stay aloft using the air hop. When in danger she can unwind a punishing kick. And if you're stomped by Sheila, you stay stomped.

SHEILA'S MOVES

Kick	□ or ○ button
Jump	✕ button
Air Hop	Press ✕ to jump, then ✕ again while she's mid jump
Double Jump	Press ✕ to jump, then ✕ again just as she lands.
Sheila Stomp	✕ button , then press the △ button while she's in mid air

SGT. BYRD



Meet the World's only flying penguin. Sgt. Byrd was raised by hummingbirds who taught him how to get airborne. Then, once he was old enough, he flew away to join the Air Corp, where he developed the first BAM (Bird to Air Missile). BAM launchers are mounted on his shoulders. Sgt. Byrd can also pick up items and drop them with superb accuracy.

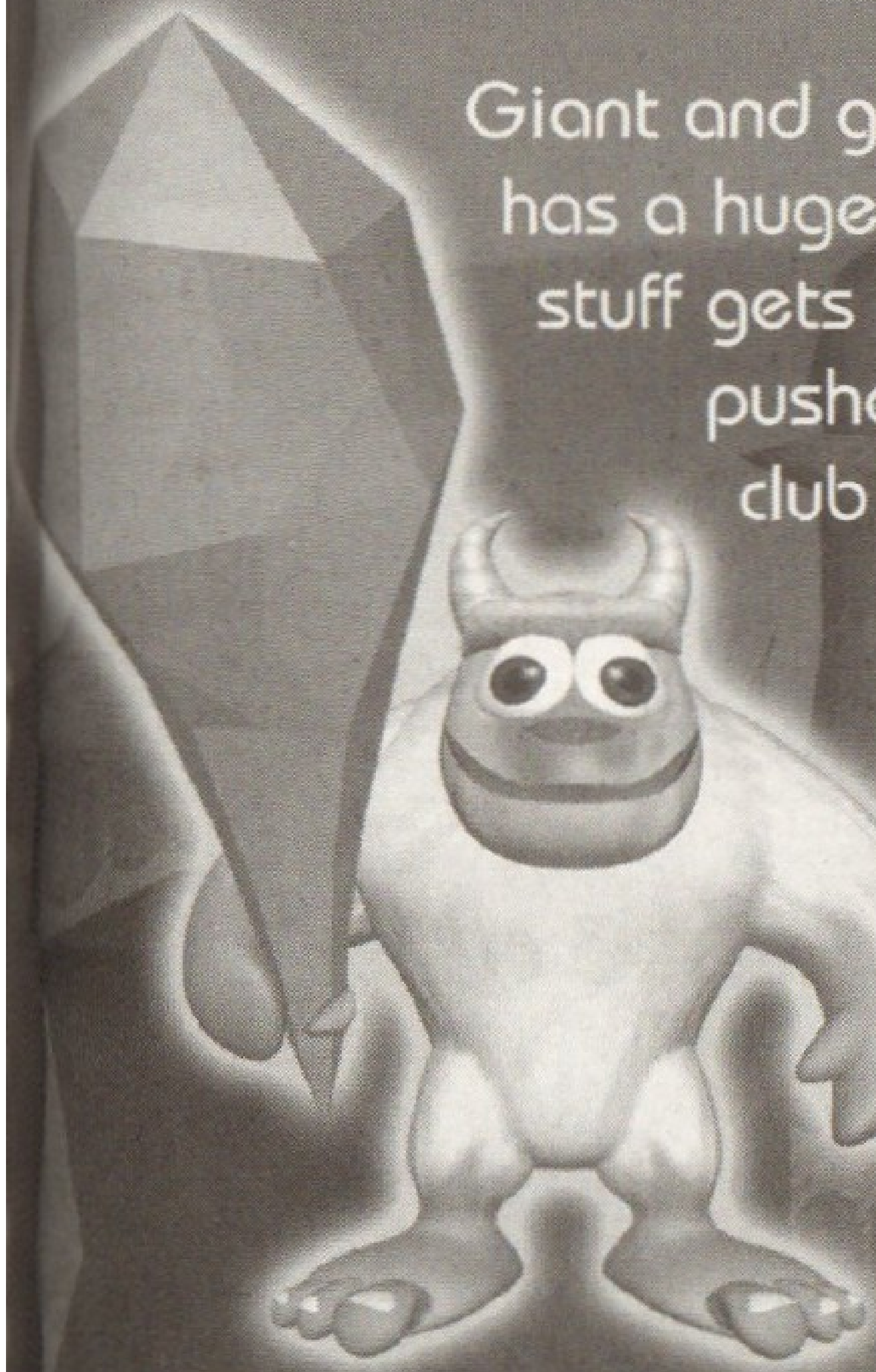
SGT. BYRD'S MOVES

Fly	Press and hold the ⊗ button (release ⊗ button to descend)
Pick up items	Hold down the ⊗ button to make Sgt. Byrd fly up, then use the directional buttons or left stick to direct him over the object. Once he is close enough, Sgt. Byrd will pick the object up
Release objects (while flying)	□ button
Strafe left and right (while flying)	L1 / R1 buttons
Fire Shoulder Rockets	○ button

Change view	△ button. When on the ground, press the △ button to toggle between normal and sniper mode. When in the air, toggle between normal and aerial view.
Bomb Cam mode	Whenever Sgt. Byrd is airborne, pressing the △ button switches control into Bomb Cam mode. In this mode, Sgt. Byrd flies normally, but is looking straight down. Bomb Cam mode is especially useful for precision bombing or dropping items Sgt. Byrd is carrying.

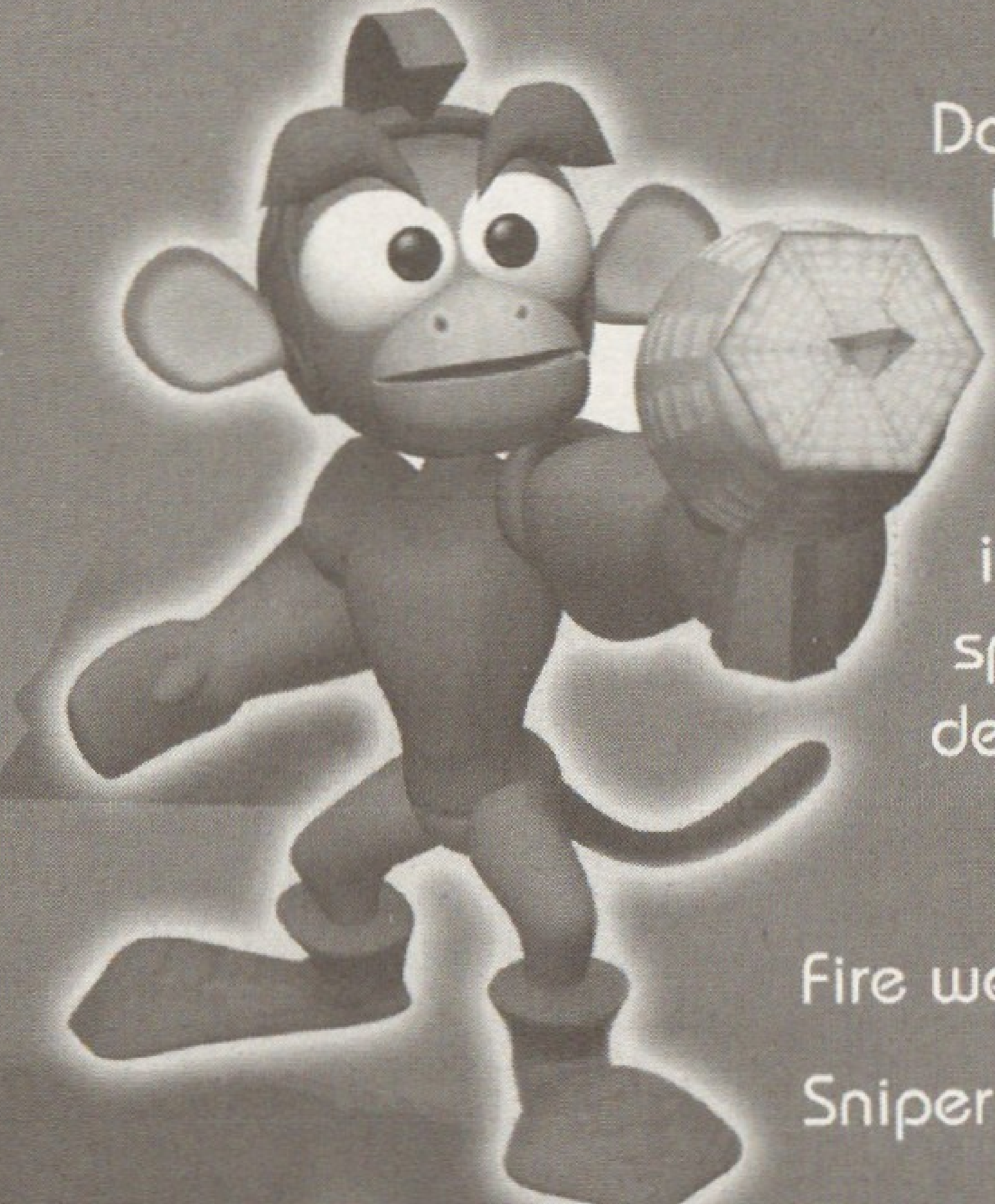
BENTLEY

Giant and gentle Bentley the Yeti has a heart of gold. He also has a huge club that takes no prisoners. When he gets mad, stuff gets smashed. Huge obstructions are no problem he just pushes them away. The only time he will lay down his club is to put on a pair of boxing gloves.



BENTLEY'S MOVES

Club smash	○ button
Club spin	□ button
Jump	✕ button
Shoulder shove	Use the directional buttons or left stick to move boxes or blocks



AGENT 9

Don't monkey around with Agent 9 because he is one! Agent 9 is one of the professor's lab monkeys. But after special treatment and training he is no ordinary chimp. Agent 9 is a highly intelligent special operative whose specialities are laser blasters and precision delivery of explosives.

AGENT 9'S MOVES

Fire weapon	○ button
Sniper Mode	Pressing the △ button switches Agent 9 into Sniper Mode. In Sniper Mode, Agent 9 does not move, but he can shoot very accurately. Pressing the L1 and R1 buttons while in Sniper Mode will zoom in and out, allowing Agent 9 to shoot with incredible accuracy!
Throw Bomb	□ button
Aim bomb	Hold □ button + aim with directional buttons / left stick
Dodge	Press the L1 / R1 buttons to dodge left or right
Jump	✕ button

CAMERA CONTROLS

Rotate camera	L2 / R2 button
Free look / Aiming mode	Hold △ button and use directional buttons / left stick to look around or aim
Centre camera behind Spyro	Tap L1 or R1 button

GETTING STARTED

At the Title Screen, press the START button. The MEMORY CARD screen will appear prompting you to select MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2 to save your game. After choosing NEW GAME, press ← or → to choose one of three save files, then press the ⊗ button. Next, press ← or → again to choose which Icon you wish to use for your save file, then press the ⊗ button to complete the save procedure.

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

You'll find information on how to do this in the section entitled "MEMORY CARDS" further on in this manual.

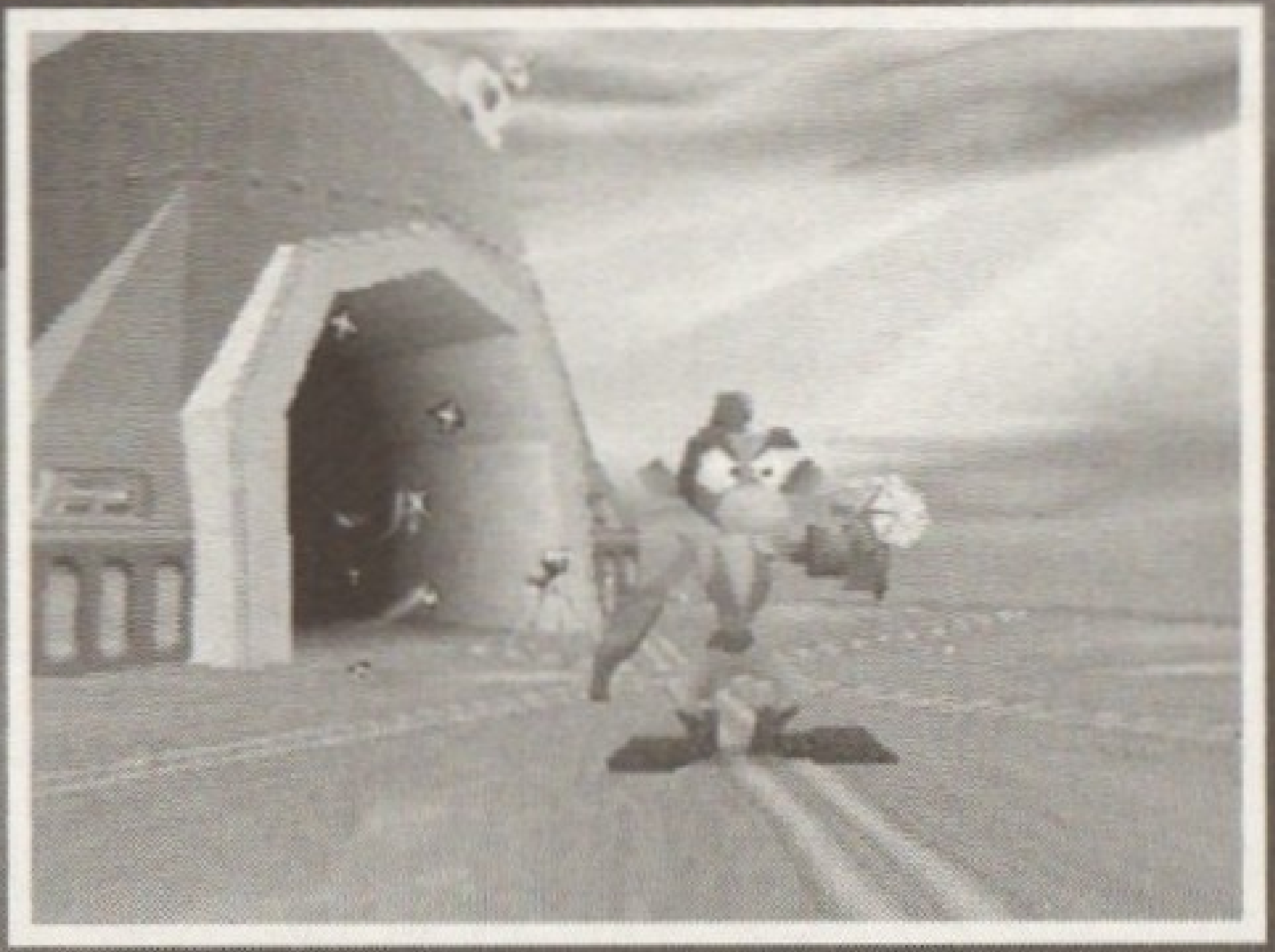
CONQUERING THE FORGOTTEN WORLDS

The kidnapped dragon eggs have been spread by the Sorceress throughout the four Forgotten Worlds, hidden away until the moment she plans to use them. The only way Spyro will ever rescue the eggs is by getting help from the friendly beings who live in the many realms - 36 in all - that make up the Forgotten Worlds.

HOME WORLDS, REALMS AND PORTALS

There four Forgotten Worlds each have a Home World at their center, with portals to many realms. By visiting each realm, Spyro will get the help he needs to travel to the next Forgotten World.

HOME WORLDS, REALMS AND PORTALS



PORTALS

Spyro travels to realms by entering portals in the Home Worlds. He begins with the choice of a few portals. Later, more portals will open. To enter a portal, just walk or fly into it. Spyro will instantly transport to a realm. Some portals will open only after a certain number of baby dragons are hatched from rescued eggs.

CHALLENGE PORTALS

These dark portals transport Spyro to secret areas of the realms, where some of the eggs have been spirited away. Look for Challenge Portals in the realms you are visiting.

RETURNING TO A HOME WORLD

When Spyro has succeeded in a realm, an exit portal will appear. Just jump into the portal to return to the home world.

SPECIAL CREATURE ALLIES

Each Forgotten World also has powerful allies, who become playable creatures temporarily taking Spyro's place to perform special tasks.
The Sorceress was clever enough to catch and imprison these creatures...but she was stupid enough to entrust Moneybags with them.
Remember, for Moneybags, everything has a price.

TRAVEL BETWEEN WORLDS

The friendly residents of each Forgotten World are eager to help Spyro move forward in his quest but...well...they're not too bright. You'll need to gather the characters from all of the realms in each World so that the residents can put their heads together and help Spyro move forward. In the first world, Sunrise Spring, the friendly residents will help Spyro use a hot air balloon which can take him to Midday Gardens, the second Forgotten World.
Once Spyro has gained use of the balloon, helicopter or rocket ship, he can use it to revisit any World (or fight any monster) he's visited in the past.

BATTLING THE HOME WORLD MONSTER

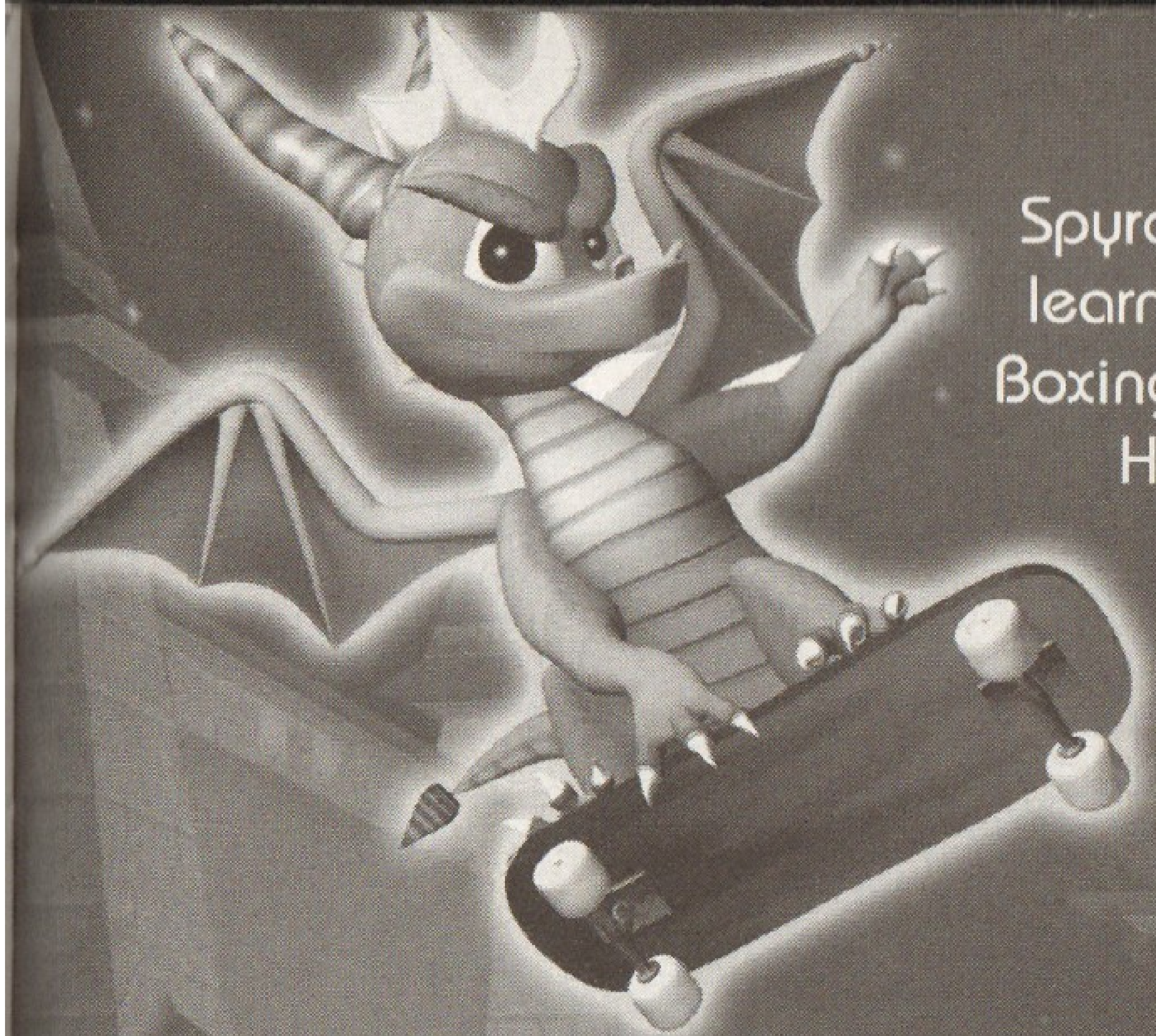
Unfortunately for Spyro, his travel to new worlds has a tendency to get intercepted by huge monsters sent by The Sorceress! He will really earn his egg trying to defeat these creatures. Monsters will always be stronger than Spyro, but not smarter. Combat skill and dragon trickery will win the battle, and Spyro's creature allies will help him out in each of his battles. During battle the monster's health bar is at the bottom of the screen. As Spyro inflicts damage, the color in the bar decreases. When the monster is defeated, Spyro can continue his journey to the next Forgotten World.

GEMS

Gems are the money of Spyro's universe and they litter the landscape wherever he goes. Grab them all, every single one you can find. When deal with Moneybags, you will have to pay him in Gems. His services are not cheap. As you leave a realm and return to a home world, the gems will be added up and credited to your jewel count.

Sometimes Gems are hidden in jars, baskets or behind solid walls. Spyro can crack open jars with a dash (▢ button). He can flame a basket (△ button) or dash into it.

CHALLENGES



Spyro (or other playable characters) must learn special skills like Skateboarding or Boxing to rescue a dragon egg. Sometimes, Hunter or Zoe will give you special instructions and button controls.

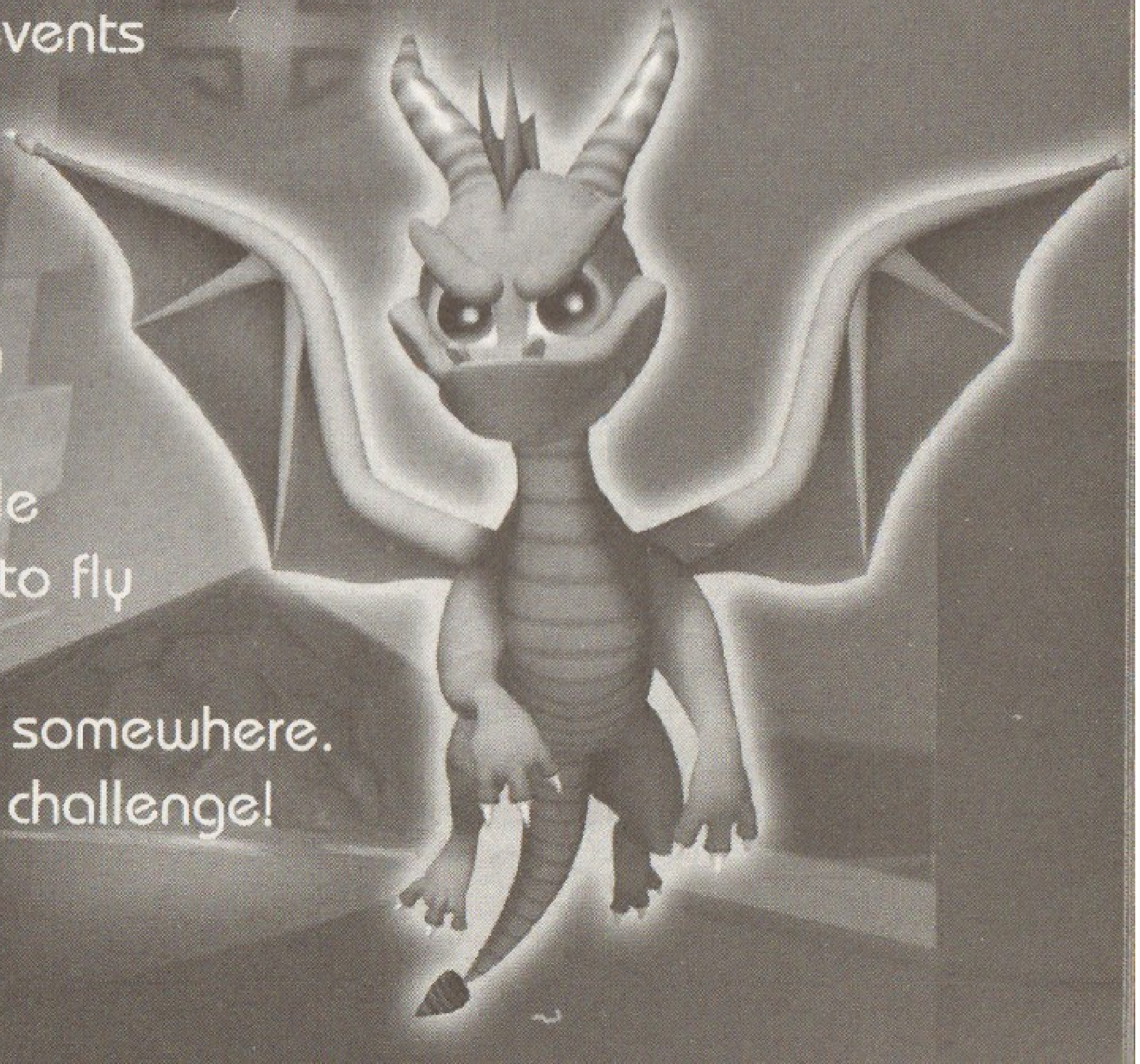
SPEEDWAYS

There is a speedway realm in each home world. There are two kinds of speedway events and Spyro can choose which one to play.

TIME TRIAL: Speed through a course collecting objects within a time limit.

RACE: Race through an obstacle course making sure not to fly off course.

In each speedway, Hunter is hiding somewhere. Find him to access a special Hunter challenge!

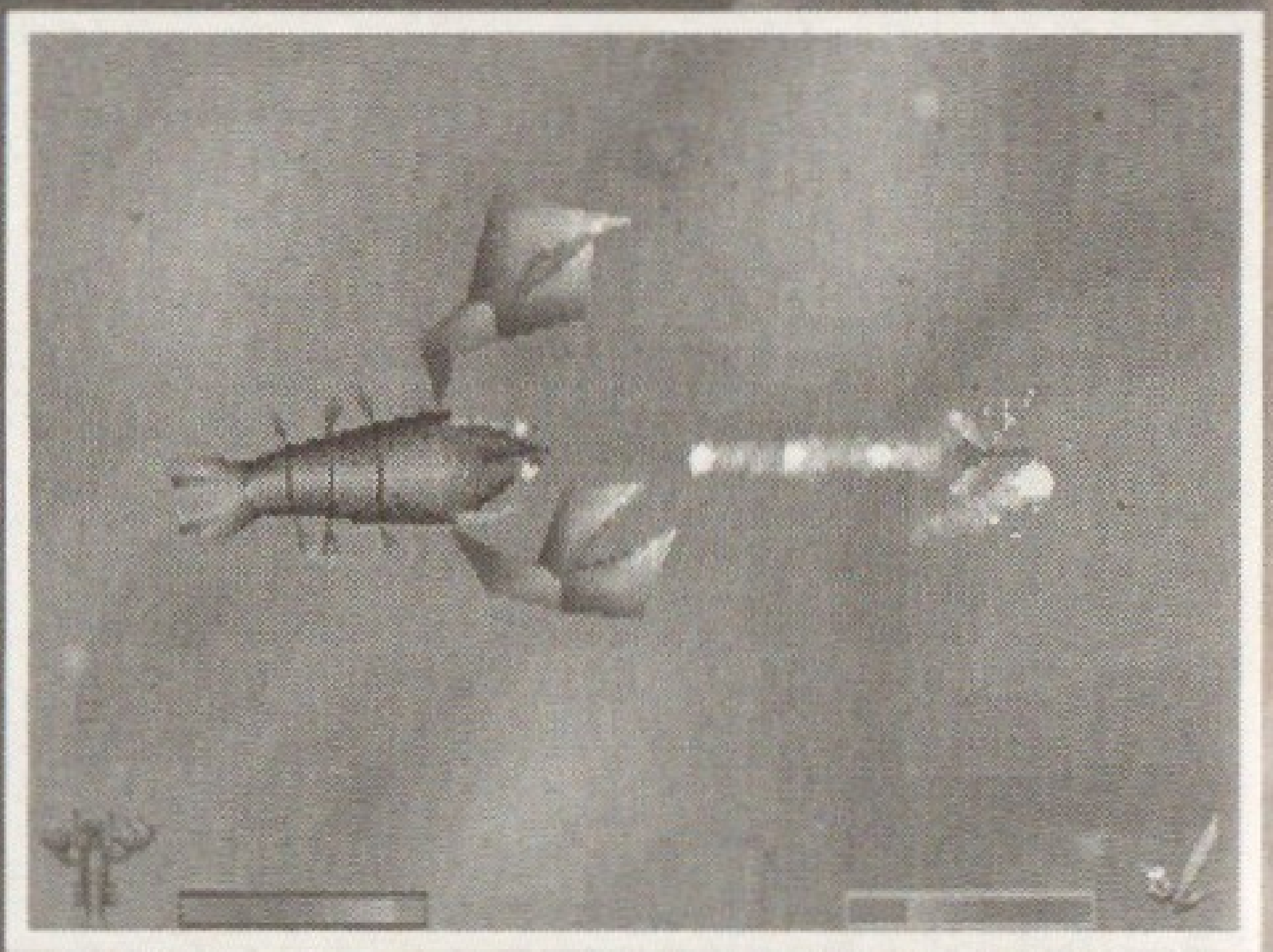


SPARX HAS ADVENTURES TOO!!

Sparx also gets to show his stuff in lone battles. He blasts his way through tight corridors collecting gems and searching for eggs. Nab butterflies to increase health, and find the special butterflies that give Sparx unique power ups. Zoe appears from time to time to cast a saving spell on Sparx, and if he dies he will return to this point. Zoe also offers weapons training before Sparx goes into battle for the first time.

SPARX ROUNDS

Sparx will get a chance to show just how tough dragonflies are in special Sparx Worlds. His projectile attack, homing missiles and smart bomb weaponry will defend against waves of attackers. But you have to find special areas before Sparx can go into battle. For each Sparx level completed, Sparx will gain a new ability to help Spyro out.



SPARX CONTROLS

Fire	Who says dragon are the only ones with fire power? Press the ◎ button to have Sparx fire.
Special Weapon	If Sparx obtains any special power up shots, press the ⊗ button to fire it. Remember these special weapons only last for a limited period.
Charge	Press the ▣ button to charge or catch up with fast enemies.
Dodge	Hold the L1 or R1 button, then use the directional buttons or left stick to dodge in any direction.

TALKING

Throughout the Forgotten World beings will be asking questions. Sometimes they want you to answer. When the Question prompt appears, press ↑ or ↓ and press the ⊗ button to answer YES or NO.

Try to talk to everyone you see standing around except, enemies of course. To start a conversation with someone, get close to him or her and press the △ button. They may give you valuable information (Note: If the character wishes to speak to Spyro, you'll see a sign above his or her head telling you to press the △ button to speak to them).

POWER-UPS

Power-ups supercharge your skills. Power-up Towers are throughout the worlds. To get the power-up, pass between the towers.

- Power-ups work for a limited time. With some, a countdown bar appears on-screen to tell you time remaining.
- You can return to the power-up towers to recharge.

THE POWER-UPS

Superfly	Spyro can fly instead of just glide. Press the ⊗ button to flap Spyro's wings for some extra altitude.
Superflame	Makes Spyro flame into fire balls that singe anything in their path. Press the △ button to target your fire balls.
Invincible	Spyro becomes indestructible for a limited time.

SPYRO'S AND SPARX'S HEALTH

Spyro begins his journey with five lives while initially Sparx has three hit points. Every time Spyro is injured, Sparx loses one hit point and will change colour (see the next section for more details). If Sparx takes three hits, he'll leave Spyro to fend for himself. If Spyro then takes another hit point he'll lose a life and return to the last point where Zoe zapped him. If Spyro loses all his lives, the game is over.

Of course, the best way to avoid this happening is to keep Sparx well fed. You can see how healthy Sparx is by his colour:

Gold	Full health (3 hits left)
Blue	Medium health (2 hits left)
Green	Low health (only 1 hit left!)

FODDER

Little creatures are scampering around all over the Forgotten World. There are sheep, ducks, frogs, and tasty bunnies. These are dragon lunch and dragonfly snacks! They nourish Spyro and Sparx and keep them at full health. When you see fodder milling around, chase it down. Hit it with a charge or flame it. Each time Spyro catches fodder, it releases a butterfly, which is quickly snapped up by Sparx restoring his health. When Spyro catches 10 fodder, he gains one life.

The sparkling butterfly in the bottle is a rare and happy find. Bash it and Spyro gets a full life while Sparx is returned to full health.

Remember, Sparx also protects the other playable creatures, so they'll want to keep Sparx healthy too.

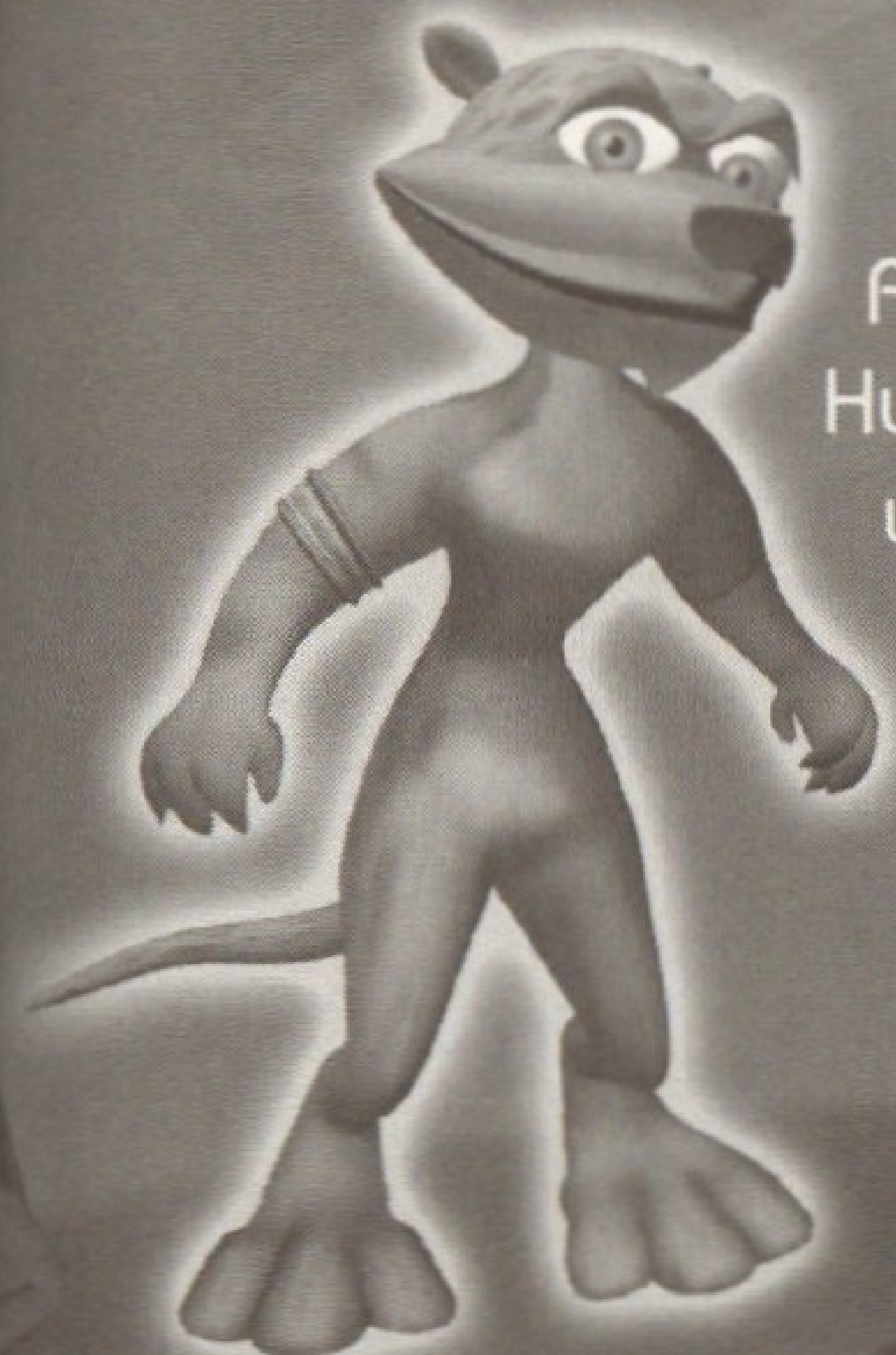
BONUS ABILITIES

The Sparx levels must be played in order, but after each one is beaten, Zoe grants Sparx a new ability.

- Beat Crawdad Farm: Sparx gets extended range and speed to pick up gems.
- Beat SPIDER TOWN: Sparx points at uncollected treasure. Just press the L1+L2+R1+R2 buttons.
- Beat STARFISH REEF: Sparx gets an extra hit point.
- Beat BUGBOT FARM: Sparx can break open treasure vases, and warp directly to any level in the game.

KEY PLAYERS

Spyro will meet other characters on his travels, some friendly others less so.

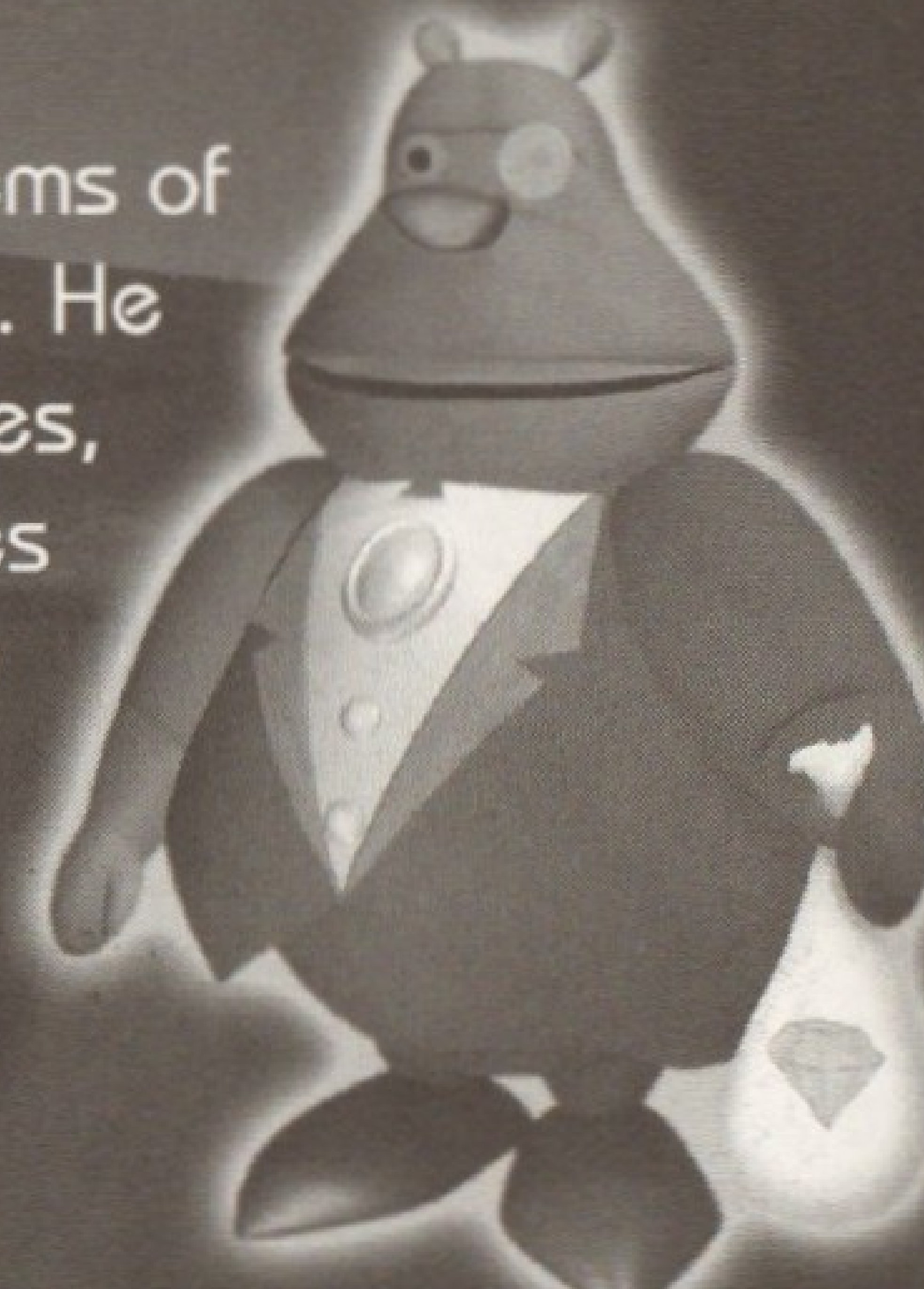


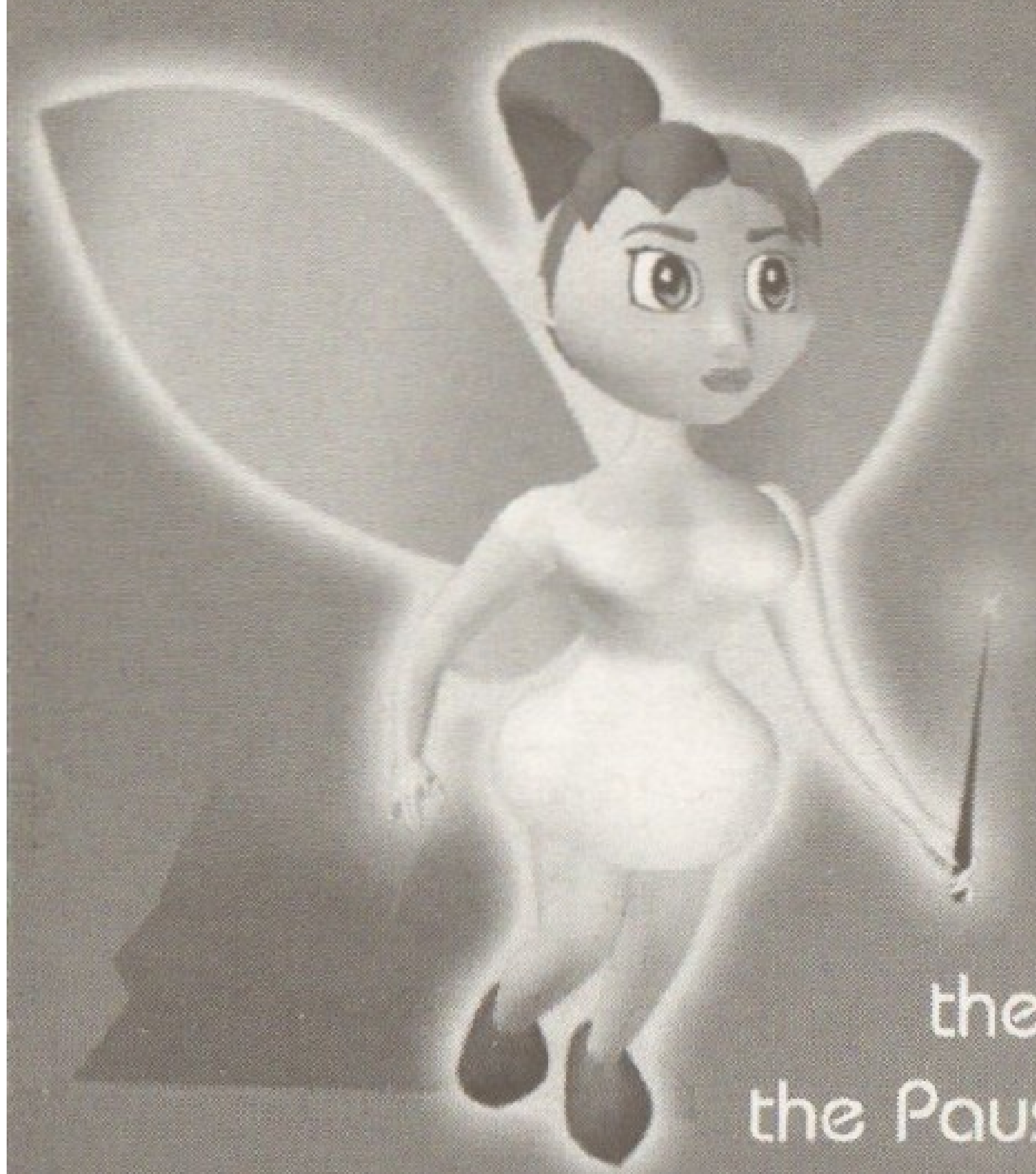
HUNTER THE CHEETAH

A close Spyro friend since his adventures in Avalar, Hunter is like a professional trainer. The skills he teaches will help you navigate through this huge world. Hunter is also an expert egg hunter, so make sure you speak to him regularly – he might even reward you with an egg!

MONEYBAGS

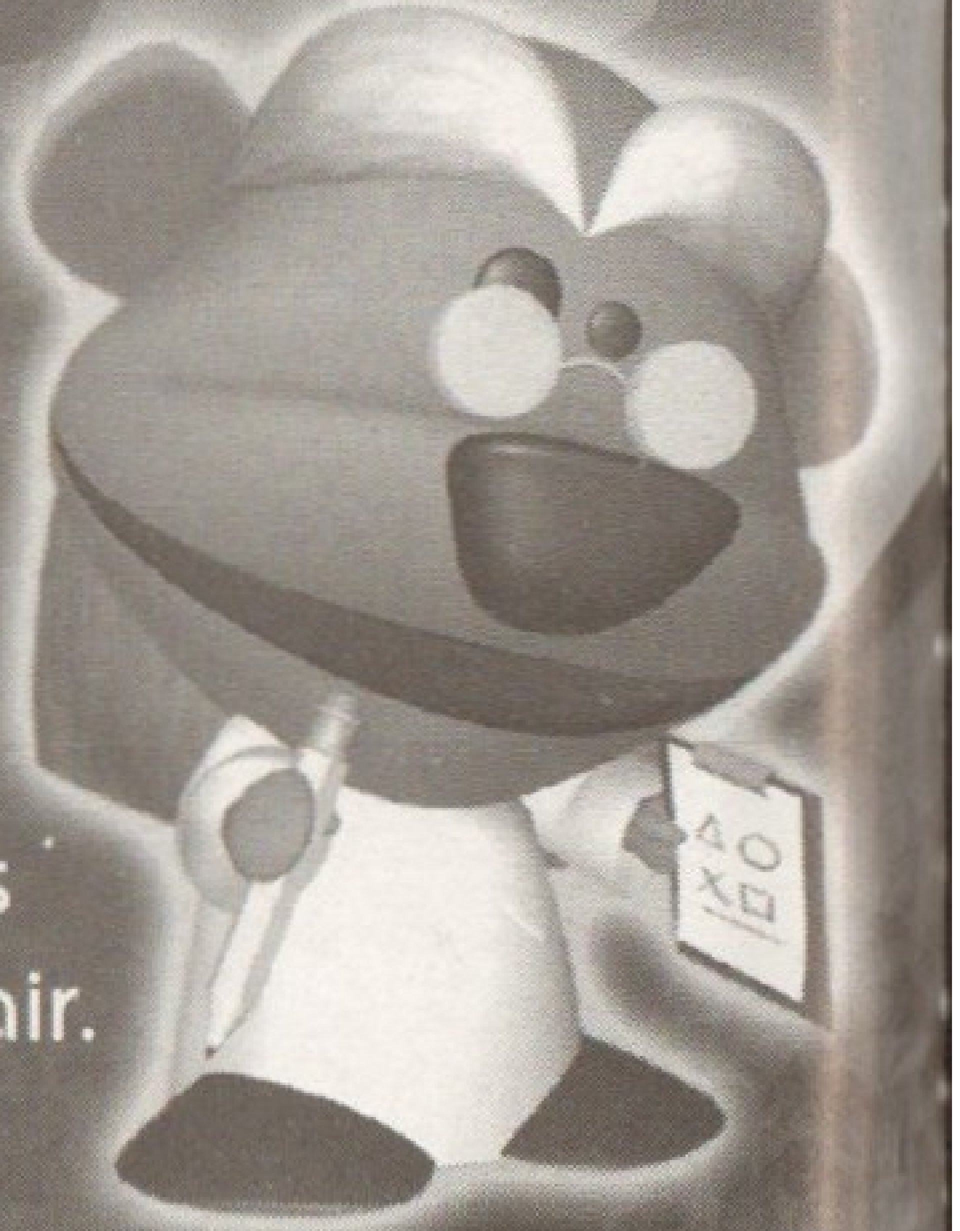
Moneybags is all business. For a price, in gems of course, Moneybags will deliver some amazing things. He can open up travel routes, activate doors and bridges, and sell you the services of some talented creatures for *ahem* a small fee. If you can afford it, you should say YES to Moneybags's demands. However if you say NO, you're likely to annoy the greedy bear, which can be its own reward...





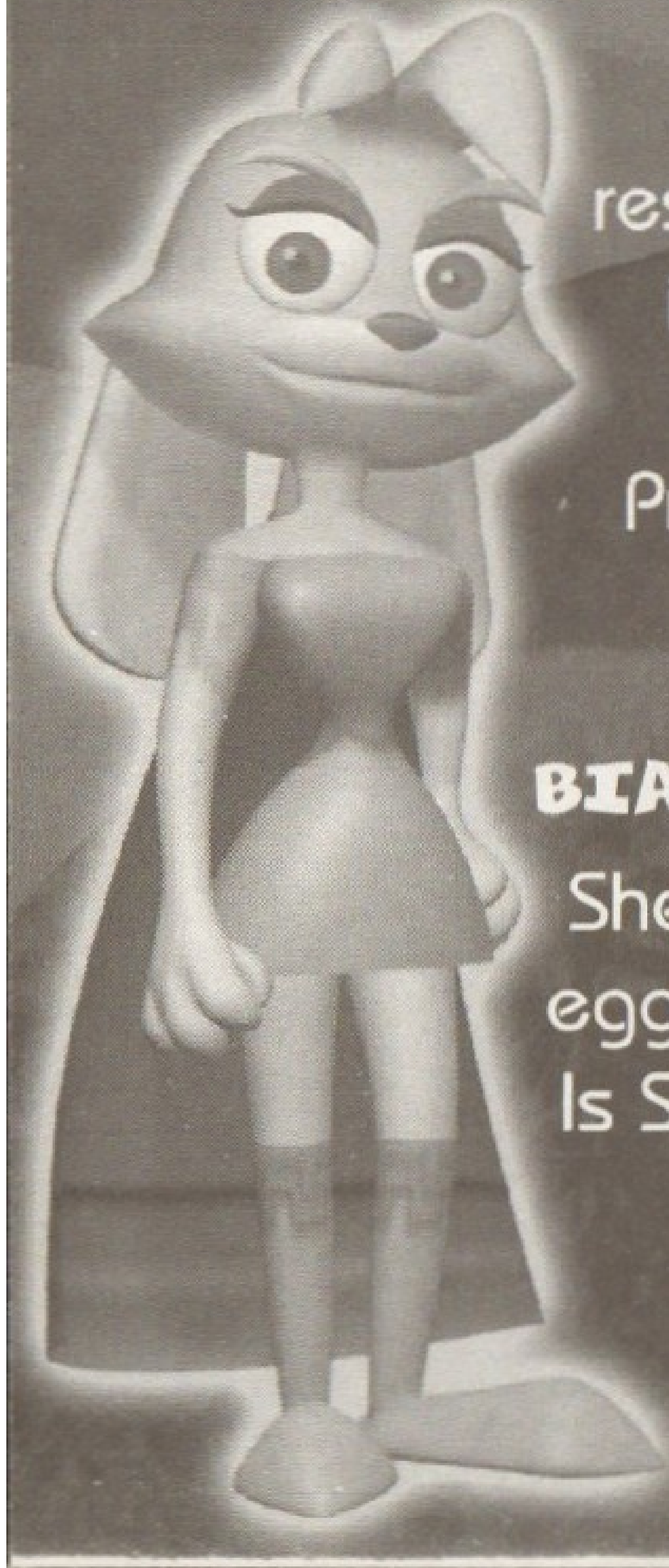
ZOE

Zoe is a fairy who saves Spyro's progress through the Forgotten World. When you see her, get close and she will zap Spyro with a progress saving spell. The next time Spyro loses a battle, he returns to the last place Zoe zapped him if he has lives remaining. Remember though, this saving spell only lasts for as long as you are in the level – you will have to select SAVE GAME from the Pause menu if you wish to save your game to MEMORY CARD.



THE PROFESSOR

Spyro's old friend The Professor also has a research lab in the Forgotten Worlds, and as it turns out Agent 9 was, many years ago, his prized pupil! Unfortunately while The Professor was studying abroad in Avalar, his lab has fallen into disrepair.

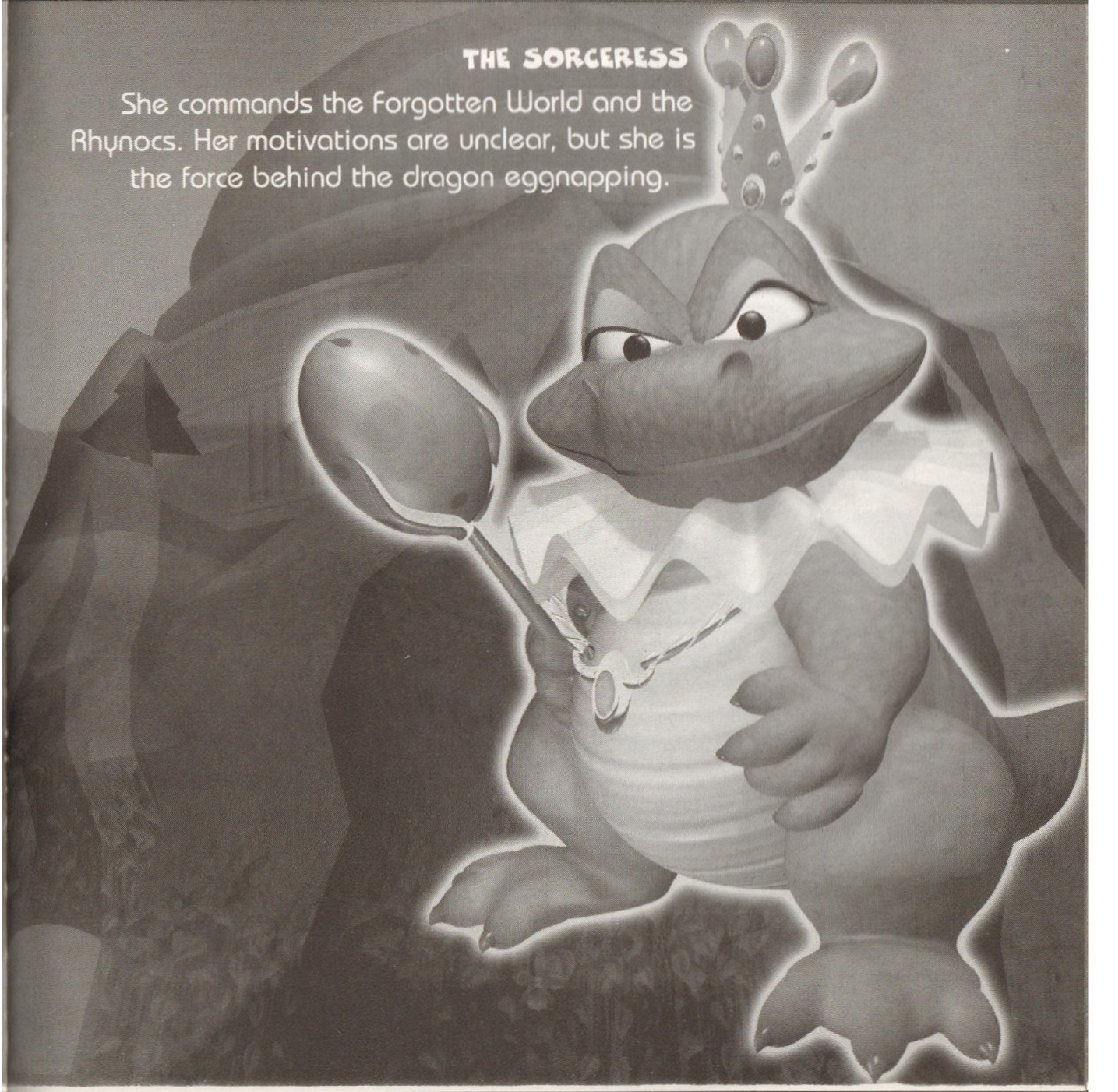


BIANCA

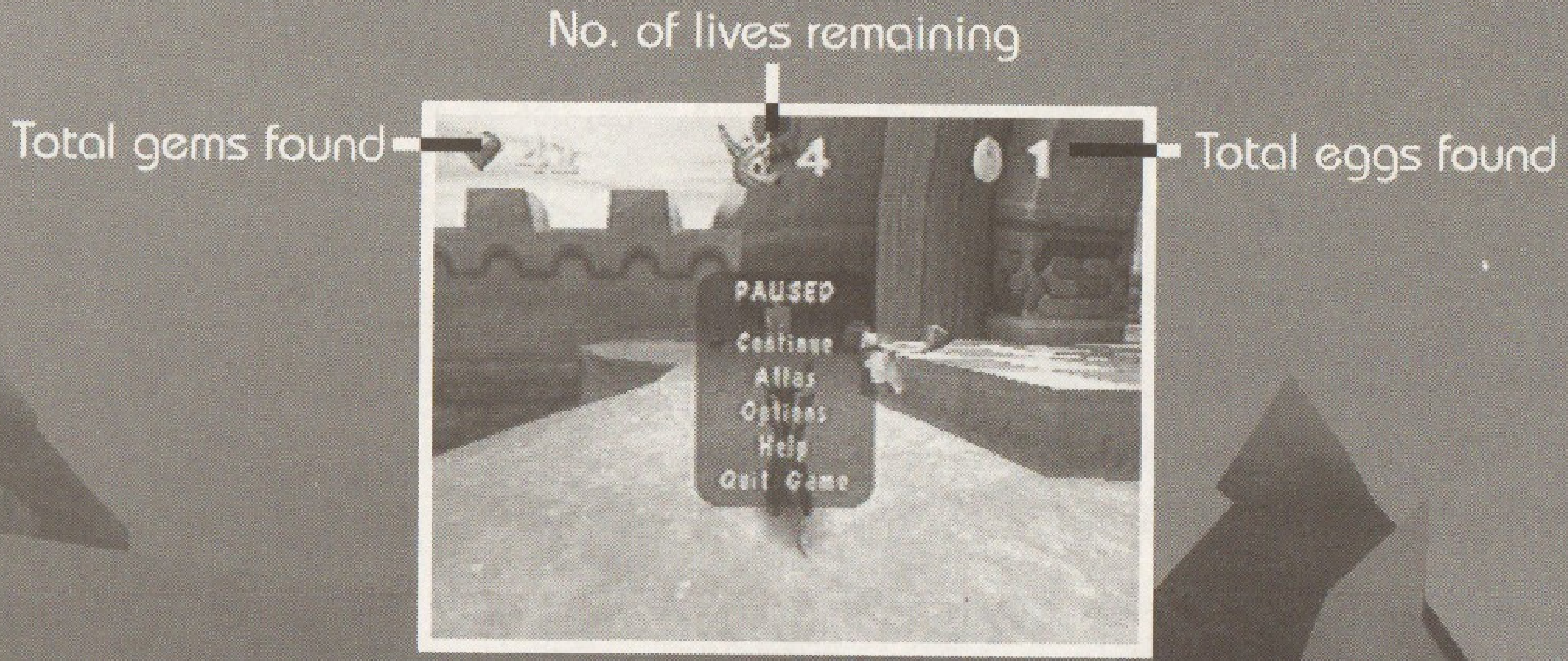
She is the apprentice to the Sorceress and led the Rhynocs' egg stealing party. Bianca likes to make threats to Spyro. Is Spyro scared? "OOOOOOH I'm shakin' in my scales!"

THE SORCERESS

She commands the Forgotten World and the Rhynocs. Her motivations are unclear, but she is the force behind the dragon eggnapping.



THE GAME SCREEN



THE PAUSE MENU

Press the START button during gameplay to open the pause menu. Press ↑ or ↓ to highlight an option, then press the ⊗ button to select it.

CONTINUE: Return to play.

ATLAS: View your progress through the Forgotten World.

OPTIONS: Reconfigure your game settings.

HELP: The Help screens can provide instructions on the specific controls of your current character for the given level or challenge. Select this option if you're in need of some quick Help.

QUIT GAME: If you pause the game while visiting one of the Home Worlds, you will be given the opportunity to quit your current game and return to the Title Screen. If you are not in a Home World, this option might be different, such as EXIT LEVEL, EXIT AREA or QUIT RACE, allowing you to end your current challenge.

THE ATLAS

The Atlas is a log of all your accomplishments in the Forgotten World.

Use the Atlas to:

- Keep track of your egg and gem count or see how many are left to find.
- See which special tasks you have accomplished in each realm.

See what percentage of the adventure you have completed in each realm or all the worlds.

Open the Atlas by pressing the START button, selecting ATLAS from the Pause Menu and pressing the ⊗ button. Also, you can press the SELECT button in gameplay to take you directly to the current level's Atlas page. If you press the ▣ button you can see the epilogue to the events on each level once you've completed them.

In the Atlas, you can see all the worlds you have or will visit listed on the Contents page. On the opposite page is the number of gems and dragon Eggs to be found in each world and the number you have already collected. At the bottom is the total gems and eggs for all the worlds and the percentage of the whole adventure you have completed.

Turn the page by pressing ⬅ or ➡. The next pages are for your current world. Visited realms are written in black. Realms you haven't visited yet are in grey.

OPTIONS

Press ↑ or ↓ to highlight an option, then press the ⊗ button to select it.

SAVE GAME: Save your progress through the game. When you return, Spyro will continue from the last realm you were playing at the time of the save.

GENERAL: Basic options can be reconfigured here. See the section called "GENERAL OPTIONS" further on in manual for more details.

SOUND: Adjust the sound options – that was obvious, wasn't it....

BACK: Return to the Pause menu.

MEMORY CARDS

If you have a MEMORY CARD you can save your progress through the game. We strongly advise you not to insert or remove MEMORY CARDs once the power on your console is turned on. Make sure that you have one free block on your MEMORY CARD before commencing play. You can save up to three different games to the one MEMORY CARD block.

SAVING YOUR GAME

As we explained earlier, before you begin a new game you should create a save file at the Title Screen. Once you have created the save file your game will be automatically updated as you travel between levels. You can also save your game at any time by selecting SAVE GAME from the Options, found in the Pause menu. Please note, that if you make a manual game save in-game, it will be this save that will be overwritten each time your MEMORY CARD is updated.

LOADING A SAVED GAME

To load a saved game, you must have a MEMORY CARD containing a SPYRO: YEAR OF THE DRAGON save inserted into MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2. From the pre-game options window, use the directional buttons or left stick to highlight LOAD GAME and press the ⊗ button. Use the directional buttons again to highlight the file you wish to load and press the ⊗ button to load it. You will be taken straight to the last level in which you saved your game.

GENERAL OPTIONS

CAMERA:	Set the camera to PASSIVE or ACTIVE. In Passive mode, you control the camera swings by pressing the L2 or R2 buttons. In Active mode the computer swings the camera for you.
VIBRATION:	Set the Vibration Function on your Analog Controller (DUALSHOCK®) On or Off.
HORIZONTAL/VERTICAL:	Select "HORIZONTAL" or "VERTICAL", then press ← or → to alter the positioning of the screen.
BACK:	Select this and press the ⊗ button to return to the Options Menu.

SOUND OPTIONS

VOICE:	Toggle the in-game voices ON or OFF.
SOUND VOLUME:	Press ⬅ or ➡ to increase or decrease the volume of the sound effects.
MUSIC VOLUME:	Press ⬅ or ➡ to increase or decrease the volume of the in-game music.
SPEAKERS:	Toggle the sound output from Stereo to Mono.
BACK:	Select this and press the ⊗ button to return to the Options Menu.

GAME OVER

When Spyro has lost all of his lives you are presented with the "GAME OVER" screen. Pressing the START button will allow you to continue from the Home World of the last level you visited. You will start the game with Spyro's items and jewels restored, plus 5 lives.

HINTS

(or "How To Find Your Way In The Forgotten Worlds")

The Sorceress has apparently despatched her Rhynoc and egg thief minions to hunt for eggs and prevent Spyro from getting his scaly paws on them. There are many different lands for Spyro to explore, and in each there are a number of objectives he must fulfil before he can return home.

1. Help the local inhabitants resolve the problems caused by the Rhynocs or other servants of the Sorceress
2. Defeat enemies
3. Locate all the eggs and gems in each region
4. Find the portal that leads back to the Home World.

If Spyro achieves all of his goals, he can expect to be rewarded with additional eggs as well as obtain access to new regions. If he finds enough eggs, Spyro will finally be able to take on the might of the Sorceress herself – but first, he must face each of the big nasty bosses of each region.

This adventure is definitely no holiday!!!

CREDITS

Created And Developed By
Insomniac Games

Insomniac Games:

Brian Allgeier
Ryan Denniston
Chad Dezern
Gavin Dodd
Stephanie Duke
Jackie Evanochick
John Fiorito
Dave Hancock
Jared Hardy
Alex Hastings
Brian Hastings
Dan Johnson
James Justin
John Lally
Lloyd Murphy
Ted Price
Roberto Rodriguez
Vanessa Russell
Alex Schaefer
Craig Stitt
Chuck Suong
Caroline Trujillo
Oliver Wade
Matthew Whiting

Additional Design By
Cerny Games

Cerny Games:

Michael John
Mark Cerny

Music By

Stewart Copeland
Ryan Beveridge

Music Recorded By

Jeff Seitz

Spyro Design By

Charles Zembillas

Sounds By:

Warner Bros.

Post Prod.:

Mike Gollom
Bryan Watkins
Universal Sound:
Ron Horwitz

Main Character Voices

Spyro:	Tom Kenny
Sparx:	Andre Sogliuzzo
Hunter:	Gregg Berger
Moneybags:	Neil Ross
Zoe:	Carolyn Lawrence
Sheila:	Edita Brychta
Sgt. Byrd:	Tom Kenny
Bentley:	Neil Ross
Agent 9:	Richard Tatum
Bianca:	Pamela Hayden
The Sorceress:	Flo Di Re

Additional Character Voices By:

Edita Brychta
Pamela Hayden
Victoria Hoffman
Tom Kenny
Carolyn Lawrence
David Lodge
Flo Di Re
Neil Ross
Andre Sogliuzzo
Richard Tatum
Daisy Torme
Marcelo Tubert

Published and Produced By
Sony Computer
Entertainment Europe

SCEE

Executive Producer:
David Bowry

Producer:
Emma Burwood

European Product Manager:
Isabelle Tomatis

European PR executive:
Imogen Baker

Copywriter:
Jim Sangster

Packaging and manual design:
Steve O'Neill

QA Manual Approval:
Stephen Griffiths

Internal QA Manager
Dave Parkinson

Testing Supervisor
Jim McCabe

Lead Tester
Phil Green

Testers

Ian Cunliffe
Michael Kennedy
Carl McKane
Ian McEvoy
Paul French

TRC

Paul French
John Hale

Localisation Manager

Vanessa Wood

Localisation co-ordinator

Elodie Hummel

Localisation testers

French - Gaëlle Leysour, Nadège Josa
German - Britta Kuhnen
Italian - Domenico Visone
Spanish - Susana Paredes, Miguel Ataz

Extra Special Thanks To:

Aly Farrow
Michael Huang
Nora Branning
Peter Hastings

Produced in Association With:

Universal Interactive Studios

UIS

Senior V.P. and General Manager

Jim Wilson

Producer

Ricci Rukavina

Production Coordinator

Melissa Miller

Marketing

Prity Patel
Marcus Savino

Legal

Todd Whitford

Special Thanks To

Hellene Runtagh
Cynthia Cleveland

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Australia**	1 902 262 662* **(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*	**1 902 262 662*** **Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich**	0820 500 535** ***(Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.)*	**0900 970 111*** *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.)*
• **Belgique/België/Belgien**	011 516 406	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark**	(+45) 33 26 68 20 *Åben Man-Fres 16.30-19.30*	**(+45) 33 26 68 20** *Åben Man-Fres 16.30-19.30*
• **Suomi**	0600 411 911	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France**	0803.843.843	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland**	01805 / 766 977 *(0,48DM/min.)*	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Ελλάδα**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	0818 365065 **All calls charged at National Rate.*	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **Calls cost per min. 58p (inc.VAT)*
• **Israel**	1-800-390-900	**1-800-390-900** ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 ל נ

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia	848 82 83 84* * (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)	848 82 83 84* * (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000* *(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	820 75 050* Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min).
• Portugal	707 23 23 10** Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone * *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.	707 23 23 10* Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Ajuda para Jogos
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08-587 822 25	0179 310 311
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 55 20 55/Ein Anruf kostet* (SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.
• UK	08705 99 88 77 Calls may be recorded for training purposes	09064 765 765 (incl. NI)* *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Spyro Year of the Dragon™ & © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved.

711719284024